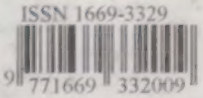
COMIQUEANDO

DOMUS editora
www.domuseditora.com.ar
MAR - MAY 2006
ARGENTINA $ 7.50

Historietas exclusivas de:
Carlos Trillo,
Lucas Varela,
Mr. Exes,
J.J.Rovella,
y más...

X-MEN III

ISSN 1669-3329



YWING
www.revistacomiqueando.com.ar

SWToys Coleccioanbles

Sarmiento 1562 PB "1" (C1042ABD)
Capital Federal - Argentina
Tel./Fax (5411) 4373-4605 / 0196
info@swtoys.com.ar
http.:// www.swtoys.com.ar

COMPRA - VENTA - CANJE - EVENTOS

TRAJES - FIGURAS - DVD - COLECCIONABLES -ETC

STAR WARS - MATRIX - McFARLANE - NECA
MOTU - GALACTICA - DC - MARVEL
SIMPSONS - 007 - SIN CITY - PREDATOR
ALIENS - MOVIE CARS - SPAWN
Y MUCHISIMO MAS !!!!!

EN EL SALÓN DE LA JUSTICIA

por Martín Casanova

Bienvenidos a una nueva Edición Especial de *Comiqueando*. En esta ocasión, decidimos ir con tapa de la nueva película de X-Men (¡y qué portada!), aunque la temática general de este número es la historieta adulta. Esa ilustración es lo que se obtiene cuando un autor le pone pasión a lo que hace. Por suerte pasión nos sobra, y nuestros anteriores portadistas (Max Fuimara y Fito Migliari) también le pusieron mucho huevo a su laburo.

La decisión que tomamos para este número fue que las notas sean sobre comics maduros que no se hayan analizado hasta el hartazgo (sí, me refiero a *Sandman, Watchmen*, etc, etc...), y aprovechar la nota de animación y presentarles también una serie de humor para adultos. Pasen y vean, que el material es mucho y muy bueno.

En cuanto a las historietas, nos permitimos la edición de propuestas distintas. Y digo "nos permitimos" porque hasta ahora nos estábamos acotándo al género del humor, sobre todo la típica mala leche en la que incursionaran Dani The O y Gustavo Sala, próceres de la etapa clásica de esta revista. Podríamos decir que en algún punto El Bruno y Rodrigo Terranova son herederos de ese tipo de historietas (aunque conociendo su producción sabemos que la rompen en cualquier género). Y cuando surgió la posibilidad de editar algo de corte más adulto nos replanteamos nuestras propias limitaciones y decidimos optar por otro tipo de historias. En un principio sentíamos que alejarnos del humor era ir en contra del estilo de la revista. En la *Comiqueando* clásica aparecían historietas casi exclusivamente graciosas, como El Cazador, El Hombre-Gato, los Historietipos, Müledog... por poner solo algunos ejemplos. Recién con el arribo de Cybersix, Caballero Rojo y Fernando Calvi se fue abordando el género de la aventura, pero nunca se abrió más que eso*.

En este número, aprovechando la temática "madura" decidimos flexibilizarnos y presentarles historietas más dramáticas, para despertar otras sensaciones en las frágiles mentes de nuestros lectores, que vayan más allá de la carcajada o la palpitación de la aventura. La oferta ahora es más variada, y se irá manteniendo en próximos números. Esperamos sus comentarios, porque la idea es que el material trimestre a trimestre, les guste más.

Y quiero adelantarme a la Edición Especial de junio, obviamente con tapa de Superman Returns. No solo porque veremos más desarrollados estos cambios en la selección del material de historietas que veníamos comentando en el párrafo anterior, sino porque ese mes, si Odín quiere y los planetas terminan de alinearse, haremos la fiesta de Comiqueando. "¿Cómo? ¿No la hacen en mayo?" se preguntarán los que se acuerdan que ese mes es el aniversario de la revista (12 años para la etapa clásica, uno de la nueva). Estamos en tratativas de organizar un espectacular evento, pero para las novedades y el día a día está la versión online (**www.revistacomiqueando.com.ar**). Y si las cosas no salen como las esperamos y se cae el predio, lo hacemos en casa. Ya sé que en junio va a hacer frío para meterse en la pileta, pero bueno, calentamos unas facturas en el microondas y vemos capítulos viejos de la Justice League (no les jode si se ven en blanco y negro, no?). No, posta, algo vamos a hacer. Cuando haya invitados confirmados y la movida tome más forma, se enterarán en nuestra página de internet.

Ahora me despido, con el orgullo de haberles entregado un número más cerrado que los anteriores. Aprovechen para leerlo durante estos meses de calor que nos quedan, yo los espero acá en junio, al lado de la estufa del Salón de la Justicia.

---

*Los que no tengan idea de qué estamos hablando, no se olviden de visitar el sitio **www.comiqueandopress.com.ar** para hacerse de números atrasados. Importantes descuentos si mencionan el nombre de esta revista.

por F. León González

Lo que te voy a contar es posta. Hace unos meses atrás...
¡vamo,vamo,moviendo las tetas que así no llegamo a la tré ni en pedo!
...y así fue como arrancaron estos guachos.
1

STAFF

Editor Responsable
Mariana Aguilera

Director
Martín Casanova

Jefe de Redacción
Pablo Aire

Jefe de Producción
Javier Hildebrandt

Consejo editorial
Andrés Accorsi, Mariana Aguilera, Javier Hildebrandt, Hernán Martignone

Diagramación y diseño
Domus Editora

Corrección
Lic. Hernán Martignone

Desarrollo Web
Wilson Stegmayer

Redactores
Sebastián Ballesteros, Sebastián de Caro, Lucas Ferrero, Hernán Khatchadourian, Federico Reggiani, Federico Velasco.

Historietas e Ilustraciones
El Bruno, Santiago Dufour, Mr. Exes, Diego Jourdan, Angel Mosquito, Fernando León González, Ariel López V., Andrés Ponce, J.J. Rovella, Adrián Sibar, Carlos Trillo, Lucas Varela y Marcos Vergara.

Portada
Dibujo de Adrián Sibar. X-Men © y TM Marvel Characters Inc.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Edición Especial es una publicación de

DOMUS editora

www.domuseditora.com.ar

Pintos 1282 (B1828JDL), Banfield, Buenos Aires, Argentina. E-mail: correo@revistacomiqueando.com.ar

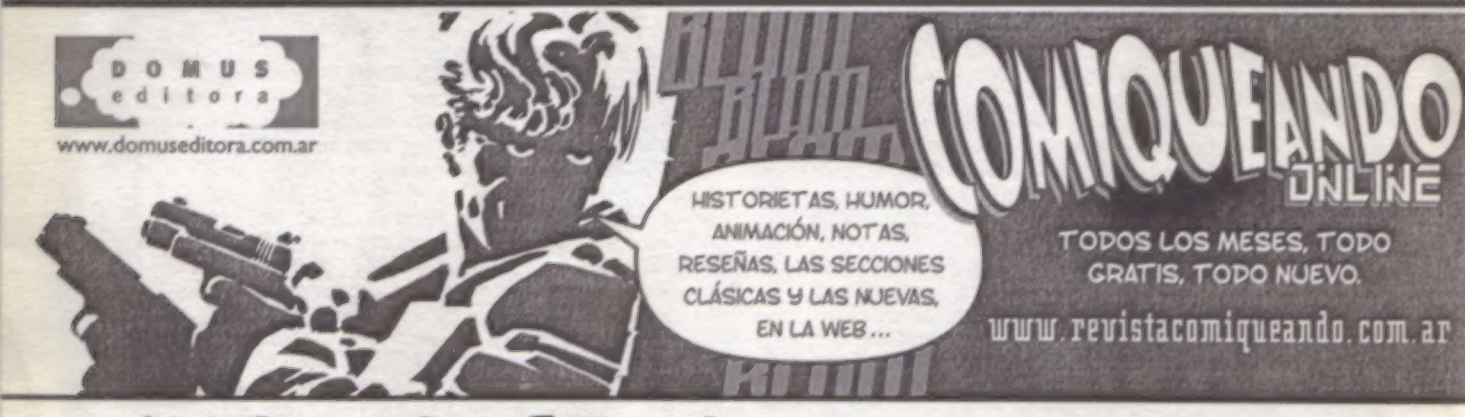
MARZO / MAYO 06

Agradecimientos: A Diego Jourdan, por la hercúlea tarea de buscar caritas relacionadas con historieta adulta (¿a que ni se dieron cuenta? ¡Ingratos!). Y a Rodrigo Díaz, cuyo aporte hace posible que no nos de una embolia cerebral por el stress. Y gracias, por supuesto, a los lectores que nos siguen mes a mes en www.revistacomiqueando.com.ar.

Impreso en **Soluprint S.R.L.** (Saraza 1240, Capital)
Fotocromía: **AD Graphis**
Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: **Distribuidora Loberto** - Vélez Sarsfield 1857, Capital - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el Interior: **DAPSA** - Vélez Sarsfield 1570/2, Capital - 4302-4169
Distribuye en comiquerías: **La Revistería** - Ulrico Schmidl 5620 - Capital - 4643-2299 - info@larevisteria.com.ar

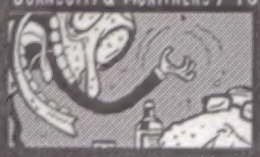
Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Las opiniones vertidas en las notas quedan bajo responsabilidad de los firmantes. Registro nacional de la propiedad intelectual: todavía en trámite, malditos burócratas del estado. *Comiqueando* es marca registrada (Nº de Título 1.317.726).

ISSN: 1669-3329


DOMUS editora
www.domuseditora.com.ar
BLAM
COMIQUEANDO ONLINE
HISTORIETAS, HUMOR, ANIMACIÓN, NOTAS, RESEÑAS, LAS SECCIONES CLÁSICAS Y LAS NUEVAS, EN LA WEB...
TODOS LOS MESES, TODO GRATIS, TODO NUEVO.
www.revistacomiqueando.com.ar

HISTORIETAS

Burnsutti & Muñithers / 10



Carlos Trillo y Lucas Varela vuelven a los carismáticos Burnsutti y su fiel esbirro Muñithers, y nos develan el maravilloso proceso de la creación de un personaje de historieta. Antes, por supuesto, hay que conseguir un látigo para azotar dibujantes.

Gato & Siamés / 26

¿Cómo pueden vivir dos hermanos siameses? ¿Cómo no se terminan matando? El talentoso Rodrigo Terranova intenta que lo entendamos, desnudando un nuevo capítulo en la autodestructiva vida de Gato y Siamés.

Historias Míticas / 34

Marcos Vergara nos deslumbró en el evento del Aquelarre, en San Nicolás, con sus historietas sobre mitologías aborígenes de nuestro país. Ahora tenemos el inmenso honor de compartir una de ellas con ustedes.

El Sindicato BOOM! / 41

El genial Mr. Exes sigue descollando, esta vez con una nueva creación: El Sindicato Boom!, el super-grupo definitivo, amado por la consesionaria que reconstruye las ciudades por donde ellos pasan...

Flores para mi novia / 50

Diego Jourdan, el brillante dibujante uruguayo de larga proyección internacional, nos presenta una agridulce historieta muda, escrita por Matt Starnes. Saquen un pañuelo y disfrútenla.

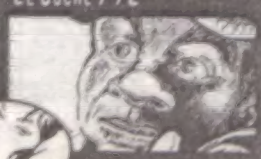
Disparate! / 60

Ariel López V., la revelación del sitio web de *Comiqueando*, salta al papel con su tira Disparate! Una vez más nos deleita con su potpourri de humor absurdo y publicidades victorianas.

Mirta, la fanática de ALF / 66

Mirta quiere un pancho, pero el vendedor no le va a vender absolutamente nada porque está demasiado gorda. Mirta, obviamente, sabe que esto pasa porque el panchero... ¡odia a Alf! ¡Más referencias ochentosas por el genial Bruno!

El Buche / 72



Vuelve con una historieta inédita el más famoso personaje de la etapa under de J.J.Rovella: El Buche, que ganara un premio como Mejor Historieta en un concurso organizado por la Fundación El Libro y Editorial Columba.

NOTAS EDICIÓN ESPECIAL MARZO 2006

X-Men III / 13

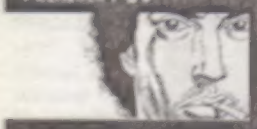
Con nuevo director y un elenco que no para de crecer, se viene la tercera película de esta saga que ya nos dejó dos enormes éxitos de taquilla y un largometraje (el segundo) de una calidad infrecuente en este tipo de adaptaciones. Hernán Khatchadourián, Federico Velasco y Sebastián De Caro se infiltraron en la Escuela del Profesor Xavier y trajeron todas las postas.

HISTORIETA ADULTA

Jiro Taniguchi / 21

Por suerte es cada vez más frecuente que los lectores de Occidente podamos acceder a las obras de este mangaka genial, que combina prestigio y éxito como pocos de sus colegas a nivel mundial. Lucas "Desgarreitor" Ferrero y Andrés Accorsi recorren su trayectoria y te recomiendan la papa más fina de este grosso entre los grossos.

Preacher / 28

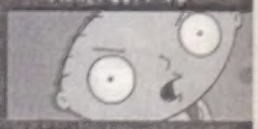


Seguramente escuchaste nombrar a esta serie, pero tal vez su esencia se haya perdido entre tantos tiros, "fuck yous" y blasfemias varias. Es hora, entonces, de rescatarla como lo que es: un hito en la historia de la historieta para adultos. Sebastián Ballesteros te guía en esta road movie (y... si no me tienen fe...)

Entrevista a Horacio Altuna / 20

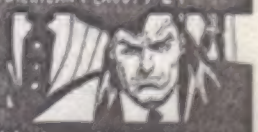
Por más años que lleve radicado en España, Altuna es, fue y será uno de los referentes ineludibles de lo que se conoce como Escuela Argentina de Historieta. Si estás por visitar su mega-muestra en Buenos Aires, primero conocelo a fondo en esta charla sin tapujos con Andrés Accorsi.

Family Guy / 46



Los Griffin son como cualquier familia: un padre idiota e infantil, un bebé que quiere asesinar a la madre, un mono asesino que vive en el armario del hijo adolescente... Después de que Martín Casanova te presente todo sobre Family Guy... ¿Te vas a quejar de tu familia?

American Flagg! / 21



Una de las series emblemáticas de la revolución que vivió el comic norteamericano en los '80 es este irresistible cóctel de ciencia-ficción, aventura, comedia, intriga política y erotismo, servido con mano maestra por un inspiradísimo Howard Chaykin. Viajá al 2031 con Andrés Accorsi y enterate por qué AF! es un clásico.

Boogie, el renegáu / 28

¿Cómo puede ser que un mercenario violento, fascista, machista, insensible, traicionero y vulgar se haya convertido en uno de los personajes más queribles de la historieta argentina? Hernán Martignone encontró la respuesta indagando en el nefasto prontuario de esta genial creación de Fontanarrosa.

Maus / 20

No todos los días aparece una obra que revoluciona no sólo al Noveno Arte, sino a la forma en que éste es percibido por el resto del mundo. De garabato minimalista de un dibujante underground a referente ineludible en la historia del comic, Maus supone un salto conceptual que sólo Federico Reggiani se atreve a analizar.

Adrián Sibar / 46

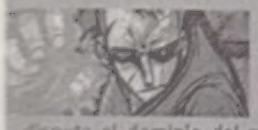
Una vez más, la portada de Comiqueando se engalana con una ilustración realizada por un dibujante argentino que la está rompiendo en EEUU, pero sigue inédito en el país. De Ramos Mejía a Ciudad Gótica, te invitamos a conocer la obra de Adrián Sibar.

ADEMAS

Lucky Luke / 04

Desde hace 60 años, el cowboy más grosso del Lejano Oeste es un flacucho solitario, con cara de dormido, y encima belga! Javier Hildebrandt repasa su ilustre trayectoria dentro y fuera del comic y le busca explicación al fenómeno Lucky Luke en un informe para morder el polvo.

Human K.ind / 79



¡Vuelve el cebamiento a *Comiqueando*! Te presentamos uno de los juegos de cartas más novedosos de los últimos tiempos. Escondido a los ojos de la gente común, una nueva raza mutante se disputa el dominio del mundo... Martín Casanova te presenta los distintos bandos... Y vos, ¿de qué lado estás?

Si querés conseguir alguno de los 55 números de la etapa anterior de *Comiqueando*, ingresá a

COMIQUEANDO ONLINE SHOP

http://www.comiqueandopress.com.ar

LUCKY LUKE

POR JAVIER HILDEBRANDT
DIBUJO DE FABIÁN MEZQUITA

EL LEJANO OESTE QUEDA EN BÉLGICA

Al contrario de lo que ustedes piensan, la historia de Lucky Luke no comienza en el "Far West" norteamericano de mediados del siglo XIX. No señor, esto comienza mucho después, y a un océano de distancia. Más precisamente, después de la Segunda Guerra Mundial, en uno de los países meca de la historieta mundial: Bélgica. Al igual que sus vecinos franceses, los belgas, luego de la devastación perpetrada por los alemanes, debieron comenzar la reconstrucción política y social de su vapuleada nación. En este contexto la industria editorial adquiere un fuerte impulso, forjando la aparición de nuevas compañías. Entre ellas hay dos que nos interesan particularmente: la primera es Lombard, editorial que en el año 1946 comienza la publicación de uno de los semanarios de historieta más famosos del mundo: *Tintín*. La segunda, que ya existía con anterioridad a la contienda bélica, es Dupuis, que en 1938 lanza al mercado *Le Journal de Spirou*, otra revista semanal no menos exitosa que la anterior. En sus primeros números, además de incluir la historieta creación de Rob Vel que le daba su nombre, la publicación alternaba historias de creadores locales con muchas otras páginas pobladas por los héroes norteamericanos. *Spirou* "prende" entre el público adolescente al que iba dirigido (al menos así lo decía en la tapa: "Pour la Jeunesse") y comienzan a introducirse nuevas series y personajes. Es así como, a fines de 1946, un joven muchacho proveniente de un estudio de animación, un tal Maurice de Bévère, entra a trabajar en Dupuis y comienza con la obra que lo consagrará mundialmente: *Lucky Luke*.

CABALGANDO LA BALA

¿De dónde saca Maurice (Morris, para los amigos) la idea para *Lucky Luke*? ***"Ya no me acuerdo de cómo, ni por qué creé a Lucky Luke"*** contó una vez, en una entrevista. ***"Creo que el hecho de que amaba dibujar caballos tuvo algo que ver."*** Lo cierto es que la figura del pobre y solitario cowboy tiene como fuentes de inspiración a varios actores norteamericanos. Podemos mencionar, entre otros, a Tom Mix y a William S. Hart, estrellas de los primeros westerns del cine mudo, y, fundamentalmente, a Gary Cooper, astro de la década de oro de Hollywood, de quien Lucky heredó su aspecto desgarbado y su característica mecha.

"Arizona 1880" es el título de la primera aventura de Lucky Luke, publicada por primera vez en el *Almanaque Spirou 1947* (diciembre de 1946). En esta primera historia nos encontramos con un Luke de rasgos muy diferentes al que luego se haría popular, enfrentándose a dos villanos de poca monta. Estas primeras historias, dibujadas y escritas por el propio Morris, aún adolecen de cierta linealidad y esquematismo en los argumentos, que no son sino una simple parodia de los clisés y convenciones clásicas del western. Una de las cuestiones que atraviesa la serie durante todos los períodos es la inclusión de sucesos y personajes verídicos de la época en que transcurre la historia. De esta manera, Lucky es partícipe de la conquista de Oklahoma, la "Fiebre del Oro" y la construcción de la red ferroviaria que une las costas del Pacífico y el Atlántico, entre otros sucesos. Sin embargo, en la serie estas situaciones no guardan el mismo orden cronológico que en la realidad, y son presentadas sencillamente como marco o escenario que da pie al argumento y a los gags de la historieta.

El primer álbum en recopilar las historias de Lucky Luke es *La Mine d'or de Dick Digger* (*La Mina de Oro de Dick Digger*, 1949), que compila dos historias: la que da nombre al libro (serializada en *Spirou* 478 al 502) y otra sin título (*Spirou* 505-527), comúnmente llamada "Lucky Luke contra Mad Jim". La sencillez de la trama aún se mantiene, pero en esta última historia se nota una evolución en el dibujo, que lentamente va perdiendo sus trazos *alla* Disney. Aquí, además del regreso de los dos villanos de "Arizona 1880", tenemos la primera aparición de Jolly Jumper, el caballo de Lucky, aunque todavía faltarían varios años para que hable por primera vez. Habría que esperar hasta 1951 para ver reimpresa la primera aventura, en el álbum *Arizona*, junto a "Lucky Luke contra Cigarrette Caesar" (*Spirou* 685-601). Aquí vemos por primera vez a Lucky junto a otro de sus inseparables compañeros: el cigarrillo.

Con el paso de los álbumes, las historias de Morris se van volviendo cada vez más complejas, con remates más estudiados y eficaces. En el álbum *Hors-la-loi* (*Fuera de la Ley*, 1954), el autor introduce por primera vez a los Dalton, en "El Regreso de los Hermanos Dalton" (*Spirou* 755-764). Sin embargo, no se trata de los cuatro fracasados que todos conocemos, sino que estos están basados en los Dalton de la vida real: Bob, Gratt, Bill y Emmet, los cuatro maleantes que encontraron la muerte en 1892, en Coffeyville, Kansas. Como ocurrirá más adelante con los primos, Morris le otorga el liderazgo de la banda al más pequeño de los cuatro, Bob.

Luego de la salida, en 1956, del octavo álbum, *Lucky Luke contra Phil Defer*, Morris se siente agotado de escribir, y le pide asistencia a un joven guionista, un francés a quien había conocido durante su estadía en Nueva York. Estamos hablando, por supuesto, de René Goscinny. Con él la serie cobra gradualmente un nuevo rumbo, alcanzando sus más altos picos de calidad y popularidad.

El creador de *Astérix* inaugura su paso por la serie con *Des Rails sur la Prairie* (*Los Carriles sobre la Pradera*, 1957). Como aún no había firmado contrato con Dupuis, su nombre no figura en los créditos; no obstante, si observamos la parte baja de algunas páginas podemos ver la firma de Morris acompañada de las iniciales "RG". Luego de otra historia escrita y dibujada por Morris, *Alerte aux Piede Bleus* (*Alerta los Pies Azules*, 1958), Goscinny se transforma en el guionista oficial de la historieta con *Lucky Luke contra Joss Jamon*, publicada también en 1958. Y aquí se inicia el que, sin lugar a dudas, es el período de oro de *Lucky Luke*. Goscinny le brinda una estructura narrativa y un trabajo en la personalidad del protagonista mucho más estudiado que en la etapa de Morris. Las aventuras suelen comenzar con Luke llegando con su caballo a un pueblo del Far West, para terminar con el vaquero cantando su ya célebre canción "I'm a poor, lonesome cowboy, and a long way from home...". El agregado de nuevos personajes secundarios dota a la tira de situaciones y pasos de comedia que se irán repitiendo con el correr de los álbumes, buscando la complicidad del lector para reconocerlos y captar las diferentes variantes que se dan en cada caso (y que, indefectiblemente, dispararán la carcajada instantánea).

Entre los puntos álgidos de esta etapa podemos mencionar *Les Cousins Dalton* (*Los Primos Dalton*, 1958), primera aparición de estos personajes, que llegarán a ser tan populares como el propio Lucky, *Le Juge* (*El Juez*, 1959), donde nuestro héroe se enfrenta al temible juez Roy Bean, que roba y aterroriza a la población de Langtry, en Texas, *Sur la Piste des Daltons* (*Tras la Pista de los Dalton*, 1962), con la primera aparición de Ran-Tan-Plan, el perro más estúpido del Oeste, y *Les Rivaux de Painful Gulch* (*Los Rivales de Painful Gulch*, 1962), donde Luke debe mediar entre la rivalidad de dos familias, los O'Hara y los O'Timmin, en una de las mejores y más recordadas historias de Goscinny, ya no dentro de la serie sino de toda su carrera. En *Les Dalton se Rachètent* (*Indulto para los Dalton*, 1965) los cuatro hermanos son liberados por el gobierno durante un mes para probar su capacidad de reintegrarse a la sociedad. A diferencia de otras veces, Lucky no es enviado a perseguirlos, sino sólo a supervisarlos como niños e

LA EVOLUCIÓN DEL COWBOY

incluso a asistirlos si se encuentran en peligro. En este álbum es donde se aprecia el verdadero potencial del cuarteto de villanos y su capacidad de funcionar sin la necesidad de tener al héroe como contraparte. Otra de las historias más logradas de esta época es *Le Vingtième de Cavalerie* (*El 7º de Caballería*, 1965): aquí Lucky Luke prueba los sinsabores de la vida en la milicia, cuando es enviado por el gobierno junto con una guarnición a combatir una rebelión indígena en Wyoming. Se destaca en este álbum el personaje del coronel Mac Straggle, un estricto funcionario que tiene a sus hijos bajo su mando y que, obsesionado por la idea de que alguien sospeche de algún favoritismo, no duda en infligirles todo tipo de castigos.

Acompañando los cambios en la narración, el dibujo de Morris se vuelve cada vez más dinámico y estilizado, con un trazo que, aunque estudiado, parece mucho más espontáneo y definitivamente alejado de las influencias del cine de animación.

Esta evolución que va tomando la serie, con una psicología de los personajes y un tratamiento de las historias más cercanos al comic adulto, levanta el nivel de la serie, pero no cae del todo bien a los directivos de la conservadora Dupuis. No olvidemos que *Spirou* estaba dirigida, en su mayoría, al público infanto-juvenil. La censura que ejerce la editorial sobre algunas de las historias había comenzado incluso antes de la llegada de Goscinny: en "Lucky Luke contra Cigarrette Caesar", en una viñeta donde se ve un periódico con el titular "asesinatos y crímenes...", este fue tapado y reescrito con las palabras "vuelos y ataques a mano armada". Más adelante, en el álbum *Billy the Kid* (1962), donde se presenta al personaje del título, Dupuis elimina una viñeta en la que un Billy bebé chupa el cañón de un revólver. Los cuadros con chicas ligeras de ropa que colgaba en los *saloons* tampoco eran muy bien vistos...

Al tomar conciencia de estar caminando sobre los límites de la línea editorial, los autores toman la decisión de cambiar de editor y de revista. Finalmente terminarán recalando en Dargaud, sello que publicaba la revista dirigida por el propio Goscinny: *Pilote*. Y aquí sí es donde nos encontramos con el verdadero estallido de la serie. Libres de las ataduras que impone el modelo "infantil", los autores pueden dedicarse a tratar otros temas con una profundidad mucho mayor. Por ejemplo, en *Dalton City* (*Pilote* 441-462), de 1969, tenemos por primera vez una historia de seducción y amor: Joe y William Dalton sucumben ante los encantos de una cantante de saloon. La estructura maniqueísta de "buenos contra malos" se diluye y los personajes van perdiendo su carácter de estereotipos, logrando una ambigüedad mucho más interesante. En *Canyon Apache* (*Cañón Apache*, 1971), Lucky Luke vuelve a acompañar al ejército en su lucha contra los indios, pero hay en el protagonista una visión más crítica, e incluso hasta avergonzada, de la conquista del Oeste. *Chasseur de Primes* (*Cazador de Recompensas*, 1972) presenta a Elliot Belt, una suerte de antítesis de Lucky Luke, que, aunque persigue sus mismos objetivos, no lo hace por las mismas razones: mientras que Luke captura a los criminales por sus ideales, Belt lo hace sólo por dinero. Éste es uno de los mejores ejemplos de personaje ambiguo, "ni bueno ni malo", que empuja el nivel de la serie a la categoría de "historieta adulta". En ese sentido, el punto máximo llegaría con *La Guérison des*

¿QUIÉN ES MORRIS

Maurice "Morris" de Bévère nace el 1º de diciembre de 1923 en Coutral, Bélgica. A los 20 años, luego de hacer un curso de animación por correspondencia que dictaba Jean Image, realiza sus primeros trabajos para el estudio CBA, de Bruselas, donde se hace amigo de Pierre Culliford (Peyó, futuro creador de *Los Pitufos*) y de André Franquin (papá de *Gaston Lagaffe*). Junto con estos dos monstruos entra a trabajar a Dupuis, donde comienza haciendo caricaturas e ilustraciones en la revista *Le Moustique* y luego crea a *Lucky Luke* para la *Spirou*. Pero al poco tiempo, acompañado de Franquin y por otro dibujante, Joseph Gillain (Jijé, a quien Morris siempre consideró su maestro) se va a vivir a Estados Unidos, desde donde manda a Europa sus páginas de Lucky Luke.

En esos primeros trabajos, el estilo de Morris tiene una gran influencia del dibujo animado, en particular de la escuela Disney. Esto es así ***"a tal punto que mis personajes tenían solo cuatro dedos en cada mano"*** cuenta el autor. ***"¡Pero comprendí rápidamente que esa simplificación no es aceptable más que en el dibujo animado!"*** Por fortuna, el personaje del cowboy es bien recibido y Morris puede dedicarse por completo a trabajar en sus historias. ***"No preveía un éxito tal. Si Lucky Luke no hubiese tenido éxito, pienso que habría creado una serie que transcurriría durante la prohibición, en Chicago, con Elliott Ness y Al Capone."*** En Nueva York, Morris se casa y conoce a René Goscinny, quien luego de hacerse cargo de los guiones de Lucky se lo lleva al dibujante para Francia, en 1955.

Con el correr del tiempo, el dibujo de Morris se aleja del estilo animado, logrando una claridad y una síntesis muy particulares. En su búsqueda por innovar, los trazos se vuelven más espontáneos, pero sin perder la elegancia. Es de destacar también el particular uso que hace Morris del color, con la intención de transgredir las normas clásicas: personajes sobre fondo blanco, variaciones en el color de los cielos y el uso de la bicromía para algunas escenas (rojo y negro, por ejemplo, para representar un incendio) son algunos de los recursos que el dibujante utilizó para sus trabajos.

El de Morris es uno de los contados casos en los que un autor ha dedicado su vida prácticamente a una sola obra. Existe otra historieta de mediados de los cincuenta, *Du Raisiné sur les Bafouilles*, una de detectives también con guiones de Goscinny, pero que por su corta duración ha quedado en el olvido.

A los 77 años, y luego de 70 álbumes de *Lucky Luke*, Morris nos deja, víctima de un accidente, en julio del año 2001.

Dalton (*La Curación de los Dalton*, 1975), donde Goscinny se mete de lleno con el tema del psicoanálisis. El profesor Otto Von Mibeergeist, médico vienés (obvia referencia a Sigmund Freud), llega al Lejano Oeste con la intención de "curar" a los Dalton (no sabemos si de su inclinación a cometer fechorías o de su torpeza). Pero el profesor también tiene palabras para nuestro héroe, interpretando a su manera su compromiso a favor de las armas de fuego y ese inexplicable e irredimible gusto por la soledad. Indudablemente, uno de los más logrados álbumes e imprescindible para los fans de la serie, ya que además es la última aparición de los Dalton y de Ran-tan-plan dentro de la etapa Goscinny.

Huelga decir que para ese momento *Lucky Luke* era un éxito rotundo. Las tiradas de cada álbum llegaban a los 200.000 o 300.000 ejemplares, mientras que la efigie del "tirador más rápido que su sombra" aparecía en infinidad de artículos (yogures, mostazas, sábanas, alfombras, etc.). Nada parecía poder opacar este creciente éxito. Sin embargo, la inesperada muerte de Goscinny en 1977 terminó por cerrar la época de gloria de la serie que, a pesar de conservar su popularidad, ya no volvería a ser la misma.

Le Fil qui Chante (*El Hilo que Canta*, 1977) es el último álbum escrito por Goscinny, tras lo cual la serie deja de tener un guionista fijo y se van alternando distintos nombres, siempre con Morris en los dibujos. La lista completa incluye a Lo Hartog Van Banda (tres álbumes), Bob de Groot (dos), Claude Guylois (dos), Guy Vidal y Vicq (un álbum cada uno), y las duplas Jean Léturgie – Xavier Fauche (siete álbumes), y Léturgie – Yann y Eric Adam – Fauché (uno cada uno). A partir del año 2000 el guionista oficial pasó a ser Patrick Nordmann, quien escribe *Le Prophète* (*El Profeta*, 2000), *L'artiste-peintre* (*El Artista Pintor*, 2001) y *La Légende de L'ouest* (*La Leyenda del Oeste*, 2002), publicado luego de la muerte de Morris, en el año 2001. Si bien la intención de todos estos guionistas fue la de continuar la tradición "goscinniana", el bajón creativo se nota, y mucho. Los gags ya no tienen la misma fuerza y pareciera notarse una cierta regresión hacia la etapa "infantil", con una mayor superficialidad en el tratamiento de los temas y la psicología de los personajes. La mayoría se dejan leer y son entretenidos, pero no le llegan ni a los talones a las obras de arte de Goscinny y no aportan nada relevante a la vida de los personajes.

Según se cuenta, en su testamento Morris dejó bien en claro su deseo de que el personaje continuase luego de su muerte. Así es como en el año 2004 se publica *La Belle Province* (*La Bella Provincia*), álbum número 72, y último hasta el momento, de *Lucky Luke*. El guión, en esta ocasión, corre por cuenta de Laurent Guerra, mientras que el encargado de levantar la enorme herencia dejada por Morris es el dibujante francés Achdé, quien venía de realizar las series *Détresse* y *Les Damnés de la Route*. En una entrevista, el dibujante cuenta que ***"yo estaba muy preocupado en los meses anteriores al inicio y cuando estaba preparando el trabajo, pensando qué pensaría la gente. Elegí seguir la línea del original, la de la etapa que para mí fue la mejor época del personaje, la que se sitúa entre 1960 y 1975. El estilo de grafismo que he elegido es precisamente el que se corresponde con esa etapa y creo que esto es lo que ha visto la gente y ha evitado riesgos. De hecho he realizado el álbum que ha mi me gustaría leer."***

¿Valdrán la pena estas continuaciones, ya sin la mano maestra de ninguno de sus creadores? Sólo el tiempo tendrá la respuesta...

¡USA LA FUERZA, LUKE!

Definir la personalidad de Lucky Luke podría resultar una tarea fácil a simple vista. Pero a medida que nos adentramos y miramos de cerca sus actitudes, nos encontramos con ribetes de su naturaleza que escapan al mero estereotipo del cowboy. Es obvio que Lucky es un defensor del orden y la propiedad y no duda en arremangarse y ensuciarse hasta el cuello en pos de ayudar a quienes lo necesitan. Sin embargo, y a pesar de su gusto por las armas de fuego, tiene un curioso rechazo por la violencia. Lucky Luke no mata. Como bien dice Marcelo Birmajer en su ensayo "Café con leche con Lucky Luke": *"La pistola resulta más una galera de donde saca acrobacias que un objeto mortífero."* Tampoco es una persona codiciosa (en *Cazador de Recompensas* rechaza u$s 500.000 por la captura de un malhechor, para dejárselos a las víctimas), a pesar de que no se le conoce un trabajo fijo. De vez en cuando alude a su capacidad para conducir rebaños (que, en verdad, es la base del trabajo de todo cowboy), pero lo más frecuente es que reciba encargos del gobierno para perseguir delincuentes, escoltar a personajes importantes u ocupar alguna función pública que haya quedado vacante (como la de sheriff, por ejemplo, que ha asumido en varias oportunidades). Más allá de estos menesteres, Lucky es un errante vagabundo, sin familia ni domicilio fijo, aunque al final de las historias nos hable de lo mucho que le falta para llegar a su hogar.

Todo esto no quiere decir que Lucky esté solo. Al contrario, siempre lleva a su lado al mejor amigo del cowboy: el caballo. Y, en verdad, Jolly Jumper es un gran amigo, aquel que siempre está presente para dar una mano cuando las papas queman. Fuerte e inteligente, es capaz de cocinar, caminar sobre un alambre o lo que sea necesario para salvarle el pellejo a su amo. Sin embargo, Jumper no tiene un cariño especial por Lucky –nunca se guarda de lanzar algún comentario irónico sobre él– y la relación entre ambos se asemeja a la de una pareja de viejos conocidos, unidos más por la costumbre que por el afecto. Como decíamos más arriba, la primera aparición del equino es en el episodio "Lucky Luke contra Mad Jim". Morris lo hace hablar por primera vez en *Alerta los Pies Azules*, cuando pronuncia la frase "inestimable, este cowboy".

Se dice por ahí que para conocer a una persona hay que fijarse en sus enemigos. ¿Podemos decir entonces que los primos Dalton influyen de alguna manera en la naturaleza de nuestro héroe? Averell, Jack, William y Joe (en orden decreciente) son, con seguridad, el cuarteto de delincuentes más torpe jamás inventado y, por ende, los más divertidos. Tal es así que fueron ganando una fuerte presencia en la historieta, hasta llegar a eclipsar la figura del cowboy –en una primera versión para la portada de *Tortillas pour les Dalton* (*Los Dalton van a México*, 1967) solamente ellos aparecían, excluyendo completamente a Lucky–. El más joven de los cuatro, y el más tonto, es Averell, mientras que

LUCKY STRIKES!

Y, por fin, Morris cumpliría su sueño de ver a Lucky Luke en dibujo animado. La primera vez fue en 1971, con el largometraje *Daisy Town*. Aquí, Lucky Luke llega al pueblo que da título a la película, en donde los délitos y los crímenes están a la orden del día. Al ver su habilidad con las armas, el alcalde lo nombra sheriff, y nuestro héroe deberá vérselas con malhechores de toda calaña hasta el encuentro final, como no podía ser de otra manera, con los hermanos Dalton. Con dirección y guiones de René Goscinny y dirección de arte de Morris, ésta es, obviamente, una de las películas que más se acercó al espíritu del comic, y de las más recomendables. La voz de Lucky estuvo a cargo de Marcel Bozzuffi. En 1978, el mismo equipo creativo (basado en un guión que había dejado Goscinny) volvería para hacer *La Ballade des Daltons*.

El turno para la primer serie animada llegaría en 1983, esta vez en Estados Unidos, en los estudios Hannah-Barberá. Los capítulos eran adaptaciones de las historias del comic realizadas por el propio Morris (que llegó a dirigir algunos capítulos) y la hija de René, Gilberte Goscinny. Quien puso la voz para Lucky Luke fue el actor Bill Galloway. Se hicieron en total 27 episodios. La debacle comenzaría en 1991, con la segunda serie animada (esta vez con Terence Hill en la voz del cowboy), de la que se llegaron a hacer dos temporadas de trece capítulos cada una. El relativo éxito de la serie (de)generó una olvidable película protagonizada y dirigida por el propio Hill, en donde también eran de la partida los hermanos Dalton y Neil Summers (veterano actor de spaghetti westerns) como el sheriff Virgil. Como si esto fuera poco, la película derivó en una serie con actores, en 1992, con el mismo elenco actoral (que, afortunadamente, duró solo una temporada).

Luego del acuerdo al que llegaron Lucky Productions y Dargaud en 1999, unificando en una sola empresa (Lucky Comics) todos los productos relacionados con el cowboy, en 2001 se lanzó una nueva serie animada, *Les Nouvelles Aventures de Lucky Luke*, con dirección de Olivier Jean Marie, y Antoine de Caunes en la voz del héroe.

En intento por capitalizar la popularidad de estos personajes por sobre la de Lucky, en 2004 se estrena *Les Daltons*, película con actores donde ahora los protagonistas son los cuatro delincuentes. El popular dúo cómico francés Eric y Ramzy (quienes interpretan a Joe y a Averell Dalton, respectivamente) son los autores del guión, mientras que el elenco se completa con Said Serrari (Jack Dalton), Romain Berger (William Dalton), Marthe Villalonga (Ma Dalton) y Til Schweiger (Lucky Luke). La dirección es del alemán Philippe Haim. Esta nueva aventura fílmica tampoco alcanzó el éxito esperado, de modo que, en un intento por recuperar la gloria perdida, Lucky Comics ha anunciado un nuevo largometraje animado para el otoño europeo de 2007. *Lucky Luke: Touts a l'Ouest* será su título y estará basado en el argumento del álbum *La Caravana*. El desarrollo estará a cargo del estudio Xilam, el mismo que llevó adelante la exitosa serie de 2001. Esperemos que con esto las versiones fílmicas de la serie imiten a su protagonista y levanten un poco la puntería (¡cuac!).

Joe, el mayor –pero el más bajito– es el malvado del grupo y quien pergeña los planes más siniestros. Más adelante, Goscinny incorporaría a la madre de los muchachos, Ma Dalton, una vieja castradora que vive sola con su gato y que sin embargo no desaprueba la profesión de sus hijos. ***"Me gustan los imbéciles porque tienen una fuerza cómica extraordinaria"*** cuenta Goscinny. ***"Me gusta su candor, su tenacidad, su inefabilidad en el error, el brillo de falsa inteligencia en su mirada y su sonrisa satisfecha cuando todo se derrumba por su culpa a su alrededor y sobre ellos. (...) El otro enigma, aunque éste nos enorgullece, es que nuestros espantosos hombrecitos resultan simpáticos y nuestros lectores los adoran. Sentimiento incomprensible, pero que a los autores, siempre inquietos por el futuro, nos tranquiliza: los Dalton nos demuestran que existe un futuro para los imbéciles. Por lo tanto, estamos tranquilos."***

El último de los personajes secundarios importantes es el estúpido perro Ran-tan-plan, (obvia parodia de Rin-tin-tin), quien aparecerá en las mismas historias que los Dalton, como si quisiera robarles el monopolio de la torpeza dentro de la historia. Muchas veces, es este personaje quien le otorga giros a la trama, con su idiotez y sus sospechas totalmente fuera de lugar. Ran-tan-plan también ganó mucho éxito entre el público, llegando a ser, desde 1987, protagonista de su propia serie, con el mismo elenco rotativo de *Lucky Luke* en los guiones y con dibujos de Morris, asistido en muchos casos por otros artistas (Michel Janvier, Frédéric Garcia, Vittorio Leonardo). La serie lleva hasta el momento 25 álbumes.

Para cerrar, una última mención para un personaje omnipresente en todas las aventuras: el Lejano Oeste, un ámbito y una cultura muy propicios para la parodia, pero también muy limitantes. Aquí es donde reside el ingenio de Goscinny, que, a diferencia de *Astérix*, en donde los galos podían recorrer el mundo, hace a la inversa, y trae al Lejano Oeste a gente de todas las nacionalidades. Otro recurso muy utilizado, que ya mencionamos antes, es la incorporación de personajes de la vida real. Así, vemos desfilar por la vida de Lucky –interpretados *a gusto y piaccere* por el autor– a leyendas del Far West como Calamity Jane, el juez Roy Bean, Jesse James y el pequeño y temible Billy the Kid, entre otros. La utilización de estas referencias dentro del juego paródico de la serie será muchas veces la que le aporte el condimento necesario a la situación para desatar la risa del lector.

Amigos, hasta aquí llegamos con nuestro repaso por la historia de Lucky Luke, una historia que aún no ha llegado a su punto final. Así que si un día de estos, por un camino polvoriento, se cruzan con un desgarbado jinete tarareando una canción, ya saben de quién se trata: un cowboy vagabundo en busca de su próxima aventura, persiguiendo su destino, triste, solitario y final. ■

- Gracias a Hernán Martignone y a Natalia Prunes, por leer tan bien el francés. -

¿Querés aprender a dibujar? Te esperamos.

ESCUELA DE DIBUJO

Garaycochea

HUMORISMO
C. Garaycochea
Néstor Ibáñez
Santiago Dufour

DIBUJOS ANIMADOS
Rodolfo Mutuverría

ARTÍSTICO
(DIBUJO Y PINTURA)
José A. Marchi
Sandra Doherty

CARICATURAS
Jorge de los Ríos
Santiago Dufour

HISTORIETAS
Osvaldo Viola
(Oswal)

DIBUJO PARA MENORES
(entre 8 y 13 años)
Goyo Mazzeo

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN 2006

INFORMES: LUN. A VIER. 16 A 21 HS. Y SÁBADOS POR LA MAÑANA

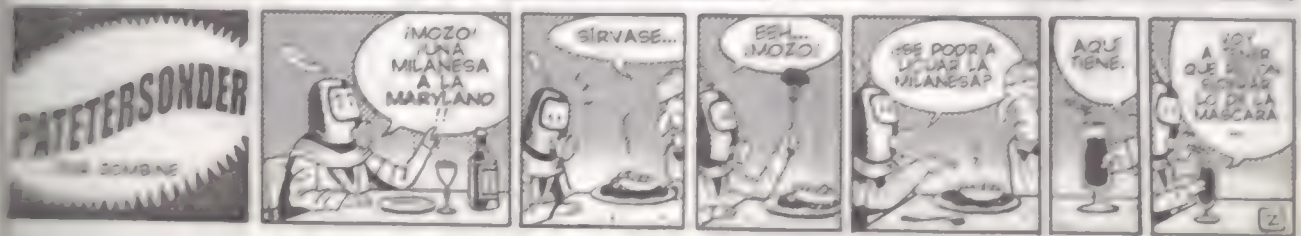
Av. Santa Fe 1480, 1° piso / Tel.: 4815-5063
www.cgaraycochea.com.ar / info@cgaraycochea.com.ar

Desde 1982 24 AÑOS

¡SEÑOR BURNSUTTI SEÑOR BURNSUTTI!
¿QUÉ PASA QUE ESTÁ TAN EXCITADO MUÑITHERS?
BURNSUTTI Y MUÑITHERS
EL FACCHANTE MUNDO DE LA HISTORIETA
TRILLO · VARELA
¡TUVE LA IDEA PARA HACER LA HISTORIETA ARGENTINA DE MÁS ÉXITO, SEÑOR!
¡QUÉ BUENO! ¡EXPLÍQUEME!
BERP!
SE TRATA DE CREAR UN PERSONAJE QUE TENGA COSAS DE LOS GRANDES HÉROES DEL COMIC NACIONAL. UNA ESPECIE DE MEZCLA DE LOS MEJORES.
¡GENIAL! ¡VAMOS A VER A ZOMBINE!
¡SE VA A PONER MUY CONTENTO DE SER ÉL QUIEN DIBUJARÁ ESTA NUEVA MARAVILLA!
¡ZOMBINE! ¿CUÁNTAS PÁGINAS HIZO HOY, QUE TENEMOS QUE DARLE OTRA COSA URGENTE?
SOLO DOSCIENTAS TREINTA BURNSUTTI. ME FALTAN CINCUENTA PARA TERMINAR LA MEGA AVENTURA COPIADA DE X MEN.
¡SI SEGUÍS CON ESA LENTITUD ZOMBINE, SERÁS SEVERAMENTE CASTIGADO.
DECÍ QUE LITO FERNÁNDEZ SE NOS ESCAPÓ POR LA VENTANA, ÉL EN EL MISMO TIEMPO HABRÍA DIBUJADO QUINIENTAS!

A VER NO SE PONGA NERVIOSO Y DIBÚJEME UN PERSONAJE CON LA PLUMA DEL INDIO PATORUZÚ...
...RAPIDITO Y SIN LLORAR, ZOMBINE...
...ESO ES LA PLUMA DEL INDIO Y AHORA LA CARA DEL ETERNAUTA LA CAPA DE SONOMAN LA ROPA DE MORT CINDER LAS CUOTAS DE ÑANCUL...
...Y LA PILA ATÓMICA DE MISTERIX, MUY BIEN.
SCRAT SCRAT
AHORA AGREGÁLE UN COMPAÑERO CON LOS PELOS PARADOS DE ISIDORITO LAS ARRUGAS DE EZRA WINGTON LA ALTURA DEL JEFE DE DON FIERRO Y LAS TETAS DE LA MULATONA PARA REFORZAR LA IDEA.
Y PARA MAÑANA QUEREMOS NOVENTA Y SEIS PÁGINAS PARA MANDAR EL PRIMER NÚMERO A UNA IMPRENTA A LA QUE NO LE DEBEMOS NADA.
PERO... ¿Y EL GUIÓN?
ME EXTRAÑA, ZOMBINE, CON SEMEJANTE PERSONAJE ÉSTE GUIÓN SE ESCRIBE SOLO.

PATETERSONDER
La nueva gran historieta de la patria!
PATETERSONDER
NO LO PUEDO CREER, MUÑTHERS, LA IDEA ERA GENIAL.
VENDIMOS UN SOLO EJEMPLAR, SEÑOR BURNSUTTI.
Y CREO QUE LO COMPRÓ ACCORSI PARA DARNOS CON UN CAÑO EN LA COMIQUEANDO.
LO QUE PASA ES QUE EL MANGA DESTRUYÓ EL GUSTO DEL PÚBLICO, SEÑOR.
VENTAS
FIN


PATETERSONDER
¡MOZO! UNA MILANESA A LA MARYLAND
SÍRVASE...
EEH... ¡MOZO!
¿SE PODRÁ LAVAR LA MILANESA?
AQUÍ TIENE.
¡OY A QUE ENCUENTRA SOLAS LO DE LA MÁSCARA!
2

ESCUELA DE HISTORIETA

"EUGENIO ZOPPI"
DE LA PRODUCTORA

APRENDÉ EL OFICIO Y
CONTÁ TU PROPIA HISTORIA

DIBUJO - GUIÓN - NARRATIVA

7 AÑOS DE EXPERIENCIA
EXCELENTE AMBIENTE
BIBLIOTECA - TABLEROS
ARANCELES ACCESIBLES

SABADOS DE 11 A 14
/
SABADOS DE 15 A 18

MUNILLA 883, MORÓN, BS AS
4489-5417
escuelahistorieta@yahoo.com
www.laproductora.com.ar

POP*CORN STUDIOS

CLASES DE DIBUJO!
DARIO BRIZUELA
ANDRES PONCE

COMICS
STORYBOARDS
COLOR DIGITAL

POPCORNSTUDIOS@YAHOO.COM.AR

4837-9547 4822-919

Los mutantes más cool del Universo Marvel vuelven a la gran pantalla para cerrar una trilogía fílmica tan espectacular como exitosa. En la mítica Comiqueando #46 (julio de 2000) nos cebamos con la primera parte de esta triada. Con dos secuelas infinitamente superiores, no podíamos dejar de repasarlas y compartir con ustedes nuestra ansiedad de ver una de las películas más esperadas del año. Nos adentramos en...

X-MEN III

POR SEBASTIAN DE CARO, HERNÁN KATCHADOURIAN Y FEDERICO VELASCO
ILUSTRACIÓN DE ADRIÁN SIBAR

CIEN AÑOS PARA UNA PELÍCULA

El cine es realmente un [illegible] joven. Con sus ciento [illegible] años, recorrer sus principales tendencias y movimientos [illegible] una tarea imposible. [illegible]plificarlo de manera [illegible] si uno ve una lista [illegible] cien películas, les [illegible] que habrán visto [illegible] corrientes y estilos de [illegible]. Imaginarán, entonces, [illegible] breve se hace la historia [illegible] un subgénero como es el [illegible] comics. Y no hablo de una "estética comic" (categoría que incluiría, por ejemplo, a *Alien* y *Blade Runner*), sino más bien de adaptaciones de comics a la pantalla grande.

En primer lugar, tenemos que remontarnos a la década del '30, en la que los seriales del Capitán Marvel, Flash Gordon y el mismísimo Superman hacían [illegible] delicias de la audiencia, que semana tras semana deliraba por saber cómo seguía la historia de su personaje favorito. En la década del '60, cuando los seriales pasaron a la TV, Batman y el Avispón Verde marcaron hitos a-go-go. Si bien la serie de Batman (con el inolvidable Adam West) [illegible] a pesar de [illegible] temporadas, [illegible] siendo un [illegible], y la película del [illegible] que mostraron como adaptar un comic no [illegible].

Fines de los [illegible]. De la mano de los [illegible] y con la dirección de Richard Donner, llega *Superman: The Movie*, en mi opinión, la primera adaptación [illegible] audio [illegible] roe realmente lograda y seria. Tuvo una secuela digna, dos para el olvido y una desaparición silbando bajito por parte del hijo favorito de Kryptor.

Años [illegible], otro hito, otra vez DC. El *Batman* de Tim Burton traío de nuevo el fenómeno comic a las masas. Y otra vez, le siguieron una secuela digna y dos para el olvido.

Nos encontramos en un punto, cerca del año '98, en el que nada hacía pensar que [illegible] un personaje menor de Marvel se tantearía

ánimos para más superhéroes, ahora con la tecnología digital de la mano. Así es como *Blade* terminará ocupando un lugar más que interesante, al tratarse de la primera que trae la imaginería comic de nuevo a la pantalla grande desde el cine de efectos visuales digitales. En 2000, el éxito de *Blade* hace que Marvel Enterprises se anime y llega la primera película de los *X-Men* , hasta el momento la más lograda adaptación de comic al cine. Y finalmente, en 2003, la película que nos ocupa (después de tanta perorata introductoria) y que es para muchos una de las mejores películas de superhéroes de la historia. Tardó más de cien años, pero llegó.

X2: LA SECUELA MODÉLICA

X2 (o *X-Men United*) retoma la historia casi en continuidad directa con su antecesora. Eric Lensherr (Magneto) está detenido en una celda de plástico... ("¿Crees que estos muros van a detenerme por mucho tiempo, Charles?"). Los mutantes continúan con severos pro-

[illegible] a [illegible]

Entonces [illegible]

[illegible]

[illegible]

[

debían hacer malabares temporales para cumplir con sus innumerables compromisos fílmicos. De esta manera, Singer –un profesional que se toma su tiempo para la planificación, rodaje y posproducción de sus films– aceptó la propuesta que le hizo la Warner para hacerse cargo de una vez por todas de la demorada película del Hombre de Acero y Avi Arad (capo de todo lo que lleve el logotipo de Marvel Comics en USA) tuvo una razón más para justificar sus dolores de cabeza.

Al enterarse de la deserción de Singer, Arad salió inmediatamente a buscar un nuevo director que no le cobrase una millonada y encontró a Matthew Vaughn. ¿Quién? Lo mismo le preguntaron los ejecutivos de 20th Century Fox a Arad, quien lo defendió a capa y rayo óptico en cuanto medio pudo, pese a que Vaughn sólo contaba en su haber con la película *Layer Cake*, una de gangsters no estrenada en este país pero bastante elogiada en los medios especializados del hemisferio norte. Sin embargo, cuando la cosa empezaba a ponerse en marcha con un guión escrito (a las apuradas, pero escrito) y nueve semanas de una preproducción que incluía montones de storyboards, locaciones seleccionadas y fotografía principal, Vaughn lo meditó un poco y finalmente se bajó del proyecto aludiendo problemas personales. Al parecer, el muchacho –cuya familia vive en Londres– no estaba dispuesto a pasar el tiempo que la filmación requería en Norteamérica, primero en la ciudad canadiense de Vancouver y luego en Los Angeles, donde la película entraría en su etapa de post-producción. De todas maneras, el rumor que se corrió fue que Vaughn no tenía lo que hay que tener para dirigir un film del calibre de *X-Men 3* (lo que en USA se llama habitualmente un "blockbuster") y que, en el fondo, no es más que un inglés cagonga.

Avi Arad (que a once meses de la fecha de estreno fijada por Fox ya estaba caminando por las paredes y lanzando telarañas) salió a buscar a alguien, mientras la histórica productora Lauren Shuler Donner marcaba de nuevo el número de Singer para ver si cambiaba de opinión. Como Singer ya había firmado, Shuler tuvo que recurrir a su agenda, donde todavía tenía escrito el teléfono de Brett Ratner, un afamado director al que habían tenido en cuenta para llevar adelante la primera película de la serie y que ha confesado en varias oportunidades su devoción y fanatismo desenfrenado por los comics.

En 1999 Ratner, que venía de perder el puesto de director de *X-Men* a manos de Singer, fue contactado para comenzar a trabajar en la entonces postergadísima película de Superman, proyecto que la Warner Bros. había decidido sacar del freezer y en el que en algún momento estuvieron involucrados nada menos que Kevin Smith y Tim Burton. Pero, por una ironía del destino, la película se fue demorando paulatinamente hasta el año 2005, cuando la Warner firmó contrato con Singer, y Ratner quedó nuevamente relegado a un segundo plano.

Pero en el séptimo arte siempre hay revancha, y Ratner –responsable de las dos entregas de *Rush Hour* (también conocidas aquí como *Una Pareja Explosiva*) protagonizadas por Chris Rock y Jackie Chan y de la nada despreciable *Dragón Rojo* (el puntapié inicial de la trilogía fílmica de Hannibal Lecter a pesar de ser la última en estrenarse)– pudo por fin cumplir el sueño del pibe y dirigir una película de superhéroes. ¡Y qué superhéroes! Nada más y nada menos que los X-Men.

SE VIENE EL ESTALLIDO

Esta nueva entrega de *X-Men* está pergeñada por Zak Penn y Simon Kinberg. De Zak Penn podría decirse que es como el guionista oficial de las películas de Marvel, que tiene en su haber los libros de la excelente *X-Men 2: X-Men United*, la desaprovechada *Elektra* y la reciente y exitosa *Fantastic Four*, además de un proyecto especial que prepara para la Fox relacionado con el universo mutante. Simon Xinberg, por su lado, cobró cierta relevancia tras escribir dos películas de acción: *XXX 2: State of the Union* y la ultrapromocionada *Mr. and Mrs. Smith*, esa donde Brad Pitt y Angelina empezaron todo ese novelón que ya tiene cansado a más de uno. También circuló el rumor de que Josh Whedon, el creador de las series *Buffy*, *Angel* y *Firefly* y actual guionista del exitoso comic *Astoni-shing X-Men*, podía meter mano en el guión, pero él mismo se encargó de desmentirlo enfáti-

Mutantes (atrás quedó el adjetivo de "malvados") que dirige su ex amigo Eric "Magneto" Lensherr (Ian "Gandalf" McKellen) sino también contra una droga que está eliminando a los mutantes bajo falsas promesas de curación y, como si eso fuera poco, con una inesperada traición que diezmará sus filas como nunca antes

encuentran Mystique (Rebecca Romijn Stamos) y el retobado John "Pyro" Allerdyce (Aaron Stanford) irrumpe en la prisión de Alcatraz, donde el gobierno tiene encerrados a varios mutantes potencialmente peligrosos. Una vez liberados los mutantes, Magneto forma con ellos un ejército con el que está dispuesto a hacer valer (por la fuerza, obviamente) los derechos que los gobernantes del mundo les niegan a los de su clase.

Por otra parte, el multimillonario Warren Worthington II (Michael Murphy, el alcalde de Gotham City en *Batman Returns*) decide financiar el trabajo de la Dra. Kavita Rao Aghdasloo, la madre de la oscura familia Araz en la cuarta temporada de

hijo Warren III (Ben Foster, el simpático "Spacker Dave" de la fallida nueva versión de *The Punisher* del año 2004) hasta dejarlo transformado, literalmente, en un ángel.

Como si dos frentes no fueran suficientes, los X-Men también reciben dos vistas inesperadas: Juggernaut y (Dark) Phoenix. Vinnie Jones interpreta al poderoso Cain Marko, que ni bien se ve liberado de su celda de máxima seguridad por Magneto, decide visitar a su medio hermano Charles Xavier y se da una vuelta por la mansión de los X-Men para llevarles saludos de su nuevo ele. Jones un ex jugador de fútbol inglés que "actúa" siempre como matón en las películas de Guy Ritchie y que tiene un prontuario que incluye hitos como haber obtenido el récord de ser penalizado con la tarjeta amarilla a sólo tres segundos de comenzar un partido profesional y ser considerado como persona no grata en la Aerolínea Virgin Atlantic por causar una pelea a bordo de un vuelo a Tokio, entre otros muchos logros.

Por otra parte, Jean Grey (Famke Janssen), que había muerto al final de la segunda película, vuelve a la mansión Xavier poseída por algún tipo de entidad y se las trae negras para con sus desprevenidos camaradas, especialmente con el pobre Cyclops con quien se topa al resurgir de las aguas del Lago Alkali. Pero una vez en la mansión, Jean escapa y termina cayendo en las manos de Magneto quien le hace recordar el momento en que Xavier bloqueó, varios años atrás, ciertas zonas de su mente para impedirle que ella pudiese desarrollar su poder al límite. Una vez liberada de estos bloqueos por el mismísimo Magneto (y el esfuerzo realizado al final de la segunda película), Jean adopta el nombre de Phoenix y se pasa de bando, cual político argentino, emprendiendo una cruda venganza contra los X-Men y sobre todo con su calvo líder.

De esta manera, queda en claro que este arco argumental [illegible] "Fénix Oscura" [illegible] "Es una gran historia" [illegible] "en donde todos los personajes principales van tanto o más importantes que Jean Grey. Quería muchos estén esperando ver la llegada de Dark Phoenix, pero lamento desilusionarlos. La historia de Dark Phoenix no será la historia principal de la película, sino un complemento más de la misma". El guionista Zak Penn agrega: "No podemos manifestar a restar toda esa grandiosidad del tercero. Sí tal vez con una historia separada y esas cosas. No es solamente que no podíamos contarla, sino que no quedaría a tono con las dos películas anteriores. Yo entiendo que haya fans que quieran ver a la Emperatriz Lilandra (de hecho, yo también quiero verla) y a su Guardia Imperial, pero tenían que decidir cuándo voy ser devastadoramente fiel al material original y cuándo desde hacia un flame completo". Por su parte, Lauren Shuler Donner bien está contenta de que no se dejen afuera y están a tiempo en la que vuelve [illegible] "Vamos interpretando un personaje totalmente diferente". La la [illegible] "Phoenix es más oscura y retorcida que la Sumeran de Jean Grey, y me encanta es divertido de hacer. Me creo que nos fue tremenda como Ana Mangle [illegible] porque ella no es un gnomo, pero es más pequeña que Jean Grey y me gusta esa vuelta de tuerca."

EXPRIMIENDO UN ÉXITO

Además de los jóvenes alumnos del profesor Xavier que Zak Penn ha incluido en el guión para poder disponer de ellos en un futuro, hay otros detalles y personajes que dejan entrever la posibilidad de secuelas y desprendimientos de esta trilogía.

Tal es el caso de Omega Red (Vince Murdocco) que es un adelanto de la película de Wolverine. El proyecto –que FOX había anunciado aun antes de confirmar *X-Men 3*– ya está en marcha con un guión escrito por David Benioff (*Troy*) que está siendo retocado para quedar a tono con los sucesos de *X-Men 3*, donde, por cierto hay, además de la aparición de Omega Red, la dosis obligada de flashbacks que le permitirán a Logan recordar más detalles sobre su anterior vida y su verdadero pasado. El mismo Hugh Jackman participa del proyecto junto con su productora Seed Productions, aunque no hay mayores detalles confirmados debido a que todos están esperando (esperanzados, por supuesto) ver los resultados obtenidos en taquilla de *X-Men 3*. "Estamos trabajando en el guión" explica Jackman, "y creo que vamos bien. Aún hay mucho por explotar, porque un personaje como Wolverine es perfectamente capaz de bancarse una película solo. Y además ya estamos recibiendo contactos de grandes directores y guionistas que se acercan interesados en el personaje."

El otro proyecto en desarrollo toma como protagonista a otro de los personajes con más chapa de las pelis: Magneto. La película se centrará en los años que siguen a la escena inicial de *X-Men*, en donde el joven Eric Lensherr es separado de sus padres en un campo de concentración nazi. El guión está siendo escrito cuidadosamente por Sheldon Turner (*The Longest Yard* o *Golpe Bajo*), quien

tiene asignado el proyecto. "Lo primero que hice para escribir esta historia" explica Turner. "fue [illegible] todo cómic en donde se [illegible] una referencia a Magneto. A veces podés encontrar cosas realmente brillantes que podés usar para la historia, mientras que en otros casos es preferible dejar elementos de lado respetuosamente, porque en un punto se llega a preguntar: "¿Puede esto funcionar en una película?" Es una negociación interna constante, porque por un lado no querés desagradar a los fanáticos del personaje y por el otro hay que explicarle a la gente que no conoce a Magneto quién es. Hay que encontrar el centro a todos los públicos para [illegible] porque no haya [illegible] X-Men." (N.R.)

THE NEW MUTANTS

[illegible]

se perdiera en la multitud haciendo uso de su identidad secreta. Sin embargo, Charles Xavier está de lo más tranquilo, ya que con su semillero de mutantes le sobran elementos para dar batalla. A los consabidos Wolverine (el otrora desconocido Hugh "casi me quedo con el papel de 007" Jackman), Storm (Halle Berry), Cyclops (James "me anoto en todas las pelis de superhéroes que encuentro" Mardsen), Rogue (Anna Paquin) y Iceman (Shawn Ashmore) ahora se les unen oficialmente Angel y –por fin– el Dr. Hank "Beast" McCoy.

Sí, ya sé... en la segunda película hay un breve cameo del Dr. McCoy, interpretado por Steve Bacic. Pero ahora aparece la Bestia de posta, y el actor que lo encarna es Kelsey Grammer, el protagonista de la serie de Sony *Frasier*. La elección del poco atlético Grammer para interpretar a Beast, un personaje que se caracteriza tanto por su elevado intelecto como por su extrema agilidad, tiene su fundamento. **"El personaje de Beast tiene que sonar extremadamente inteligente y para eso tenés que buscar a un actor que suene así y, con un poco de suerte, que también sea brillante"** explica Avi Arad. **"y si viste *Frasier* sabrás que es más actuar que opalo a lo inteligente. Cuando Kelsey vino al casting no podíamos creer que estuviera dispuesto a aceptar el papel. Y más tarde, cuando filmó su parte, no tuvimos ninguna duda de nuestra elección."**

Con una gran dosis de maquillaje y algo de CGI, Grammer interpretará entonces a Henry McCoy, actual Delegado de Asuntos Mutantes de la Presidencia de EE.UU. y ex alumno modelo de la escuela de Xavier. El papel de Beast es crucial en la película, ya que su negativa a aceptar la nueva y milagrosa vacuna lo lleva a investigar el tema... y ya que estamos, a descubrir que la Dra. Rao le ha ocultado al cajetilla de Worthington que la cura genera a su vez una enfermedad conocida como el Virus del Legado (¿les suena, no?) que acaba con la mutación, sí, pero también con su portador.

Por otra parte, los frecuentes choques entre McCoy y el senador Trask (Bill Duke) obligan al primero a buscar refugio y ayuda entre sus antiguos compañeros, de los que sólo queda Storm, con quien tuvo un romance en sus años de estudiante. Con respecto a la aparición de Trask, tanto Arad como Shuller Donner ya adelantaron que no habrá Sentinels por cuestiones presupuestarias, aunque tienen reservada una sorpresa al respecto.

Otros mutantes que se gradúan del colegio e ingresan al equipo de los X-Men son Piotr "Colossus" Rasputin (Daniel Cudmore, que repite el papel que interpretó en la segunda parte y aspira a aparecer en pantalla más de veinte segundos esta vez) y Kitty "Shadowcat" Pryde (la debutante Ellen Page, que le ganó el papel nada más ni nada menos que a Maggie "*Lost*" Grace y toma la posta dejada por Sumela Kay y Katie Stuart, actrices que encarnaron el papel en la primera y segunda entrega de la serie respectivamente). Kitty tendrá un romance con Iceman que enfurecerá a Rogue.

El único que no vuelve es Kurt "Nightcrawler" Wagner, interpretado por Alan Cummings. El actor explicó en su página web que no le renovaron el contrato, aunque las malas lenguas dejaron entrever que el hecho de que su personaje sea relativamente parecido a Beast (ambos son de piel azulada) habría influido en el hecho de que quedara fuera de la partida. ¿Y Gambit? Bien, gracias. Aunque en un comienzo estaba planeado incluirlo en el guión, parece que el cajún tendrá que seguir en lista de espera y conformarse con su sola mención en la segunda entrega, ya que el corazón de Rogue se encuentra ocupado por Iceman y con tanto embrollo no hay lugar para otro protagonista. (Una vez más)

También ha trascendido que habrá una aparición especial de otro de los personajes importantes de los comics: la Dra. Moira MacTaggert (Olivia Williams, la esposa de Bruce Willis en *Sexto Sentido*), aunque no se han dado mayores detalles sobre su papel en el film.

En el apartado villanos hay apariciones de una borocoteada Betsy "Psylocke" Braddock (Mei Melancon) y Jamie "Multiple Man" Madrox (Eric Dane), que protagoniza un largo combate con Wolverine. Otros malosos a tener en cuenta son Arclight (Omayra Mota) y Sunfire (Ken Leung) –otro que se pasó de bando–, que se convierte en una especie de mentor para el joven Pyro, a quien le enseña todos los trucos que sabe mientras éste se prepara para su demorado duelo con su antiguo compañero Iceman. Otros marginados que no dudan en unirse a la causa del amo del magnetismo son los Morlocks Callisto (Dania Ramírez), Leech (Cameron Bright, el clonadito de la película *El Enviado*) y Artie (Bryce Hodgson), que seguirán a su libertador hasta el clímax de la película, nada menos que una batalla a gran escala en el puente Golden Gate.

Jubilee (Kea Wong), M (Mercedes Scelba-Shorte, no confundir al personaje con la hija de Lito Vitale) y Teresa "Syrin" Rourke (Sauna Kain) tienen pequeñas apariciones, aunque se especula que ellas son la cabeza de playa del proyecto "X" que está preparando Zak

[illegible] **"Parte de mi acuerdo fue X-Men y es que también voy a escribir y dirigir una de las próximas [illegible] de X-Men"** [illegible] **"Algo de lo que hablamos con la gente de Marvel consiste en hacer una película sobre jóvenes mutantes, algo así como *X-Men: la Nueva Generación*."**

COMIENZO CONTRARRELOJ

[illegible] a rodar en julio de 2005, luego de que el director se pusiera a tono con la producción, que nunca se [illegible] a pesar de la [illegible] con [illegible]. De hecho, [illegible] y pulido al máximo, los storyboards y hasta algunos sets de filmación construidos. La película se rodó [illegible] en la [illegible] dad de Vancouver (lugar de filmación de casi todas las [illegible] as de Marvel) donde [illegible] llegó a construir una [illegible] réplica del Golden Gate [illegible] escena final [illegible].

La música [illegible] que le encomendaron [illegible] a nuestro compatriota Lalo *"Misión Imposible"* Schifrin (habitual colaborador de Ratner) [illegible] mantener el estilo impuesto por Michael Kamen y [illegible] Ottman, los compositores de [illegible].

[illegible] Avi Arad como los [illegible] de *X-Men 3* y la gente de [illegible] Comics en general [illegible] prestar especial atención [illegible] [illegible] [illegible]

Japón y Argentina nunca estuvieron tan cerca...

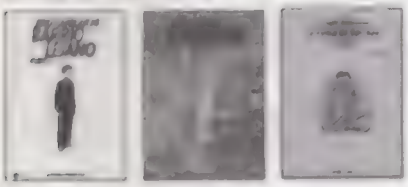
MangaK

Todo el manga de autor
y cultura japonesa, en español

Proximamente...
Toda la historieta argentina
que estabas necesitando

Kaicron

JIRO TANIGUCHI



GRAN CONCURSO de HISTORIETA y MANGA

LANZAMIENTO EL 15 DE MARZO

JURADO: Alcatena, Mazzitelli y Dain

CATEGORÍAS: 1- Estilo libre - Historieta
2- Estilo Shojo - Manga
3- Estilo Shonen - Manga

PREMIOS: Estatuilla de plata pura y diplomas - Lotes de
Publicación de la obra ganadora en Argentina!!

KIRIKO NANANAN

FREDÉRIC BOILET

HIDEO YAMAMOTO

BUSCÁ TODOS NUESTROS TÍTULOS EN:
Camelot - Rayo Rojo - Punto de Fuga - Entelequia
La Nave - y en cadenas de librerías!!

Retirá las bases en: **Librería OryOc** - Santa Fe 1825 - lo
Oriente y Occidente en un sólo lugar

www.mangak.com.ar

www.kaicron.com

SHAZAM!

COMICS

- ANIME
- COMICS
- JUGUETES
- MANGA
- MERCHANDISING

Huérfanos nº 714 Loc.
Santiago de Chil
www.shazamcomics.c
shazamcomics@gmail.com
tel. 6333502

Pocos autores japoneses han sido capaces de seducir con sus creaciones al público occidental ya crecidito como este mangaka oriundo de Tottori. En Francia, Italia y España sus historias son éxitos descomunales desde hace años. Nosotros, desde comienzos del año 2004 y gracias a las traducciones al castellano, hemos podido disfrutar de varias joyitas como *Barrio Lejano*, *El Caminante*, *El Olmo de los Cáucasos* y *La época de Botchan*. Este es el autor que le devolvió a los fanáticos del comic para adultos las ganas de leer manga. Este es uno de los más grandes historietistas que hay hoy en este planeta. Este es

jiro taniguchi

por Lucas Ferrero
y Andres Accorsi

Nacido el 14 de agosto de 1947, es durante su adolescencia cuando comienza a interesarse por el comic, al que considera un estupendo vehículo para transmitir emociones y sentimientos. En 1966, al finalizar sus estudios secundarios, Taniguchi comienza a trabajar como ayudante del autor Kyota Ishikawa, con el que adquiere experiencia y conoce cómo es el trabajo de un dibujante "desde adentro". Poco después, a los 23 años, en 1970, logra cumplir su sueño y es publicada su primera obra, la historia corta *Kareta Heya*, en la revista *Shounen Gahosha*. Una nueva alegría sobreviene al año siguiente cuando gana el premio Big Comic, concedido por la editorial Shogakukan, por otra historia corta, llamada *Tool Koe*. Durante esos años realiza varias historias cortas, con las que se va granjeando un cierto prestigio. Tendrá que esperar a 1975 para publicar su primera obra larga. Es Kodansha quien apuesta por él y por su saga *Kamae no Nai Doubutsutachi*, otra historia protagonizada por animales.

Su carrera comienza a despegar durante la segunda mitad de la década del '70, cuando inicia una relación de amistad y trabajo con el escritor Natsuo Sekikawa, que durará muchos años y será la semilla de varios e interesantes trabajos. Durante esa época, bajo un contrato en exclusiva con la editorial Futabasha, dibujante y guionista realizan *Rind 3*, *Mubol Toshi*, *Nashikaze o Shiro!* y una obra bien conocida en Occidente, *Hotel Harbour View*, editada en España por Planeta (en una novela gráfica, allá por 1993) y en Estados Unidos por Viz, también a comienzos de los '90.

Tras abandonar temporalmente su prolífica relación con Sekikawa, Taniguchi conoce al premiado escritor Caribu Marley (autor de *Assasination Blues* y la recientemente célebre *Old Boy*), curiosamente de su misma edad, y durante un par de años sigue perfeccionando su estilo, con una notoria influencia de Takao Saito (el creador de *Golgo 13*). De 1980 y 1981 son títulos como la pugilística *Aoi no Senshi*, *Knuckle Wars* y *Live Odissey*, posiblemente los tres títulos más extraños de su carrera. A todo esto, vuelve a trabajar con Sekikawa y de ese reencuentro nacen tres obras: *Shin Iken ya Kagyo*, *Boryokugai 21 Bunsho* y *Trouble is my Business*, todas de temática policial, crímenes y mafiosos, el fuerte de Sekikawa.

Pero, sin duda, su consolidación llega en 1985. Rondando ya los 40 piruli, Taniguchi crea ese año dos mangas excepcionales. Primero, otra vez en colaboración con Sekikawa, serializa para Futabasha el manga *Bocchan no Jidai*, que actualmente se edita en castellano bajo el nombre *La época de Botchan*. Se trata de una adaptación de la novela *Bocchan*, de Souseki Natsume, centrada en la era Meiji (1864-1912), realizada a un ritmo lento -el quinto y último tomo aparecerá más de 10 años después del primero- y que reporta a ambos autores prestigio y premios importantes, como

el Asashi Shinbun y el Osamu Tezuka Award en 1998, año en que concluyen la obra.

Al año siguiente colabora con otro escritor, Shirou Tosaki, para llevar a cabo *K*, un tomo único, centrado en los sentimientos humanos con el alpinismo de fondo, una obra que hace un par de meses editó en España Otakuland. Después Taniguchi lanza en solitario y para Kodansha la saga *Chikyuu Hyokai Kiji* (que entre 1995 y 1996 publicó parcialmente Planeta en las páginas de su revista *Shounen Mangazine* con el título *Sobrevivir en la Nueva Era Glaciar*), dos tomos donde lo descubrimos como un excelente guionista, además de sólido dibujante. Durante el resto de la década se dedicará casi sin descanso a ambas obras. Ya para este momento su estilo es peculiar. Realista, sencillo, pero le falta aún pulirlo.

Los '90 son años en que trabaja sin descanso y dibuja más de una decena de títulos, en especial varias obras cortas, de un único tomo, con historias que pueden ir de la acción más frenética a una onda mucho más reposada e intimista. En 1990 sale *Ookami Den*, que es una colaboración con Baku Yumemakura (un prestigioso autor de novelas de artes marciales y acción). En 1991 surgirían *Hara Shishi Jiten* (que es toda de suya) y *Samurai Non Grata*, en colaboración con Toshihiko Yahagi. De 1992 es *Aruku Hito* (*El Caminante*), que responde al estilo tranqui-intimista. Meses antes, comienza a publicar *Blanca*, una interesante historia protagonizada por un perro con poderes psíquicos, y *Genju Jiten*, una suerte de enciclopedia de animales prehistóricos en forma de comic. Ambos títulos, como se puede ver, están protagonizados por animales, una de las constantes en la carrera del autor, pues Taniguchi adora a los animales, especialmente a los perros. Esto queda clarísimo en su siguiente obra: *Inu o Kau* (que Ponent Mon editará próximamente como *Tierra de Sueños*), una serie de historias cortas entre las que destaca la que da título a la obra y que demuestra lo dicho, pues explica "cómo criar a un perro". Con él, nuevamente se come a la crítica y se lleva el premio anual de Shogakukan. Siempre en 1992, trabaja junto al escritor Kan Furuyama en la creación de *Kaze no Sho* (*Crónicas del Viento* en la edición de Ivrea/España), centrada en la vida adulta del legendario samurai Jubei Yagyuu.

Pero más importante aún es la aparición de *Keyaki no Ki* (llamada *El Olmo del Cáucaso* en España). Este recopilatorio de ocho historias cortas escritas por Ryuichiro Utsumi vuelve a situar al autor en el centro de los halagos de la crítica especializada, embobada por la maestría de Taniguchi para expresar emociones con su dibujo realista y trazo limpio. El reconocimiento a su labor se produce entonces, cuando recibe el premio anual de la Asociación Japonesa de Dibujantes. El autor se muestra como un excelente artista que da lo mejor de sí mismo tanto en sus propias creaciones como en los trabajos basados en historias ajenas.

En 1995 ve la luz *Chichi no Koyomi*, la melancólica reflexión de un hombre al volver a su pueblo natal para asistir al entierro de su padre. Esta obra salió en España (editada por Planeta en el año 2001) traducida como *El Almanaque de mi Padre*. En Francia, la edición estuvo a cargo de Casterman, cuyo título *Le Journal de mon Père* (*El Diario de mi Padre*) se acerca un poco más al espíritu de lo que quiso hacer Taniguchi.

En 1996 surge la interesantísima colaboración con Jinpachi Mori: se trata de *Benkei en New York* (Viz la editó en EE.UU. alrededor del año 2002), acerca de un misterioso joven japonés llamado Benkei que se desplaza hasta Nueva York para consumar una venganza mientras se hace pasar por un simple artista. Su siguiente obra es *Kami no Inu*, que -de nuevo- se trata de animales. Ya a este punto creerán que Don Jiro es zoofílico, pero no, la verdad que no. Su siguiente obra será la culinaria *Kodoku no Gourmet* (1997), que es una colaboración con Masayuki Hisazumi. En 1998 surge la brillante *Kamigami no Itadaki* con Baku Yumemakura, que se trata de un alpinista que decide escalar el Everest. Esta serie duró 5 tomos y fue muy superior a *K* (la otra de alpinistas), al centrarse mucho más en el tema de la soledad y el tema del mito de escalar el pico más alto del mundo. La editaron sólo en Francia y fue un éxito total en materia de ventas.

En la senda intimista y cuasi autobiográfica de varios de sus títulos anteriores, en 1999 inicia la serialización de *Harukana Machi E*, conocida entre nosotros como *Barrio Lejano*. La historia profunda y reflexiva protagonizada por un maduro padre de familia que de repente viaja al pasado, hasta sus 14 años, y tiene la posibilidad de cam-

| AUTORRETRATO |

BARRIO LEJANO

biar su vida y la de su familia sedujo nuevamente a una crítica que desde hacía años esperaba ansiosa cualquier novedad que realizase, especialmente aquellas en las que ejerciera de guionista además de dibujante, donde se le ve más suelto. Por eso no extrañó en absoluto que recibiera el Excellent Prize de la Japan Agency for Cultural Affairs Media Arts Festival en la categoría de Manga. La sorpresa fue cuando *Barrio Lejano* arrasó en Francia y se llevó dos premios Alpha Art, entre ellos el de Mejor Guión.

Están terminando los '90, y entonces surgen *Tokyo Genshi Gyo* y *Sosakusha*, también conocida como *Quest for the Missing Girl* (aparentemente se editará al castellano en breve), que narra la historia de una chica atrapada en lo alto de un rascacielos de Tokyo y de aquellos que tienen que salvarla antes de que sea demasiado tarde.

Comienza el año 2000 y surge un trabajo clave en la carrera de Taniguchi, una colaboración con el legendario Moebius para la editorial Bijutsu Shuppansha. El título del manga es *Icaro* y son dos tomos. Se trata de un chico que nace con la capacidad de volar, pero el gobierno lo captura ni bien nace y pasa 20 años sometido a tratamientos y experimentos, mientras lo único que quiere hacer es conocer el mundo exterior y estar con su primer amor, una chica llamada Yukiko, a quien conoce en el laboratorio. Este trabajo también fue éxito en Francia y EE.UU.

Después de eso, Taniguchi realiza *Ten no Taka* (publicada en el *Weekly Action* de Futabasha), un sorprendente manga ambientado en el Lejano Oeste, con dos japoneses en medio de las batallas entre los indios y la caballería americana. Dos años más tarde llega *Todo no Tabibito* con Kessaku Shu, que también es de animales. Ni bien empieza el 2005 surge *Seton*, junto a Yoshiharu Imaizumi. Otra vez la aventura nos lleva al Lejano Oeste, esta vez en una saga de 2 tomos. Y la última serie en la que está trabajando Taniguchi es *Hareyuku Sora*, que narra la vida de un motociclista y es serializada por la editorial Shueisha.

Jiro Taniguchi puede presumir de sus 35 años de carrera y alrededor de 25 títulos publicados, la mayoría de ellos de una enorme calidad visual y narrativa, con personajes de gran riqueza y profundidad, y guiones brillantes, sean suyos o de otro. Su estilo es inconfundible, una marca de identidad propia que permite reconocer su sello y apostar casi sin riesgo de clavarse cuando se compra una obra suya.

Su creciente aceptación en Occidente tampoco es casualidad. Taniguchi se ha declarado fan incondicional no sólo de Moebius sino también de varios autores italianos, como Vittorio Giardino y Silvio Cadelo. Los italianos le han devuelto los cumplidos: desde *Hotel Harbour View* en adelante, casi toda su obra se ha editado con éxito en el país del fumetto.

Y aunque Taniguchi ya se acerca a los 60 años, esperemos que de sus lápices y de su cabeza surjan todavía muchos más mangas, auténticas delicias en viñetas que cualquier aficionado al buen comic (japonés, europeo, american o o venusino) debería degustar.

ÉPOCA DE BOTCHAN

La época de Botchan es una obra fundamental en la carrera de Taniguchi y de Natsuo Sekigawa, no sólo por ser su serie más larga (cinco tomos), sino porque todo lo que significa el gran trabajo que han hecho aquí, por su manejo de la documentación histórica, de los personajes y de la historia, que te llega tanto al corazón que te parte en dos.

La historia nos lleva a finales de la era Meiji, al que probablemente haya sido el momento más importante de la historia de Japón. Aquí conocemos al escritor Sôseki Natsume, que sufre de neurosis a causa del choque cultural y concibe como respuesta lo que será su nueva novela, *Botchan*. Junto a él desfilan otros célebres personajes de la época que van retratando la situación política, social y cultural de este momento clave en la historia de Japón. Sekigawa realiza una labor de documentación impresionante y logra mechar en la obra los hechos históricos más relevantes, sin dejar nunca de ser fiel a la forma de entender la cultura japonesa.

Jiro Taniguchi ofrece un dibujo soberbio, con una notable documentación de la época, pero la cereza de este manga es el prólogo. Sí, el prólogo, a cargo de Fusanosuke Natsume, quien, además de dibujante, tal vez sea el crítico de manga más respetado en Japón, con varios libros e innumerables artículos publicados sobre el medio. Como si esto fuera poco, es nieto de Sôseki Natsume, uno de los escritores más famosos de la historia de Japón, autor de la novela *Botchan* y protagonista de *La época de Botchan*, la historieta en cuestión.

Si te gusta el manga fino, no dudes en comprarte esta joya, que obviamente se consigue en castellano. (L.F.)

| EL CAMINANTE |

EL CAMINANTE

Esta historieta extraña y fascinante fue descubierta por muchos lectores occidentales gracias a la revista *El Víbora*, que la publicó entre el '94 y el '95 (muy fresquita, porque es del '92), y es un exponente clarísimo del manga más fino y artístico del Imperio del Sol Naciente. Como tal, ya fue editada en lujosos tomos recopilatorios.

El Caminante es también un claro exponente de una historieta sin conflictos, de una auténtica anti-aventura. Historia típica de *El Caminante*: el protagonista sale del trabajo y piensa que es una linda tarde para volverse a su casa a pata. A mitad de camino se larga a llover y entre la opción de mojarse o tomarse un colectivo, el tipo prefiere mojarse y llega a su casa empapado, pero contento porque le gusta caminar bajo la lluvia. Fin. O encuentra un pajarito sin nido y le construye una casita en un árbol. O le dice a su esposa que va a la biblioteca y en realidad se va a nadar a una pileta de un club. Ésas son las "aventuras" de este Don Nadie con apariencia de oficinista mansito y del montón.

¿Cómo se hace una obra maestra con esos ingredientes? Ni idea, pero Taniguchi lo hizo. El tomo recopilatorio reúne un montón de secuencias de ocho o nueve páginas, con escasísimos diálogos, en los que este personaje pachorro arrastra su silueta por los suburbios de una gran ciudad. Y todo (TODO) está tan bien dibujado que no se puede creer. Y la narrativa está tan bien cuidada que todo es totalmente creíble y real. Y los climas están tan bien logrados que uno se cae adentro de la página y sale a caminar con este anónimo anteojudo y su perro Nieve. Y el resultado es tan hermoso, tan hipnótico y a la vez tan "normal" que uno se queda pidiendo más no-aventuras, más anécdotas intrascendentes, más nimiedades de la vida cotidiana ilustradas por la pluma maestra de Taniguchi, con sus detalles meticulosos y perfectos, sus paisajes en los que te colgás horas, sus personajes fruto de observaciones agudísimas...

La edición en castellano es un lujo y, si bien no es barata, vale cada centavo que pongas por ella. Y si te tenés que volver a tu casa caminando, abrí bien los ojos y disfrutalo. (A.A.)

CRÓNICAS DEL VIENTO

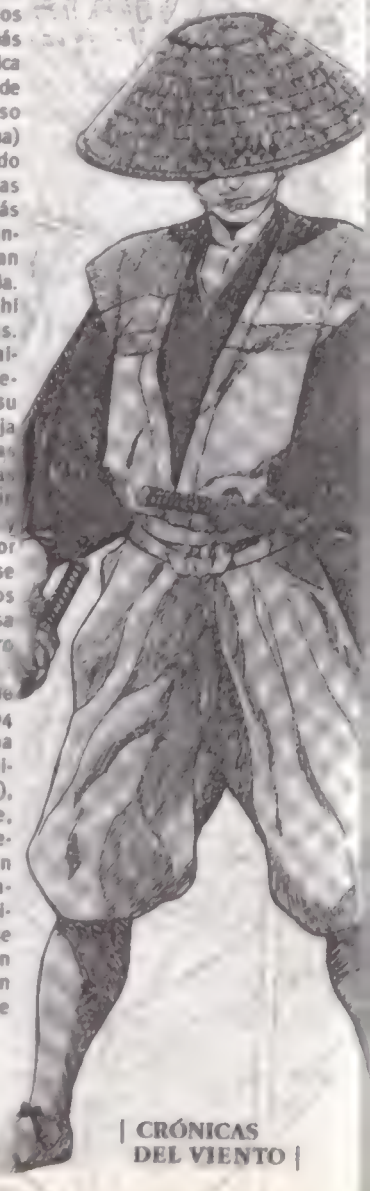
Crónicas del Viento es un tomo unitario que nos presenta un estremecedor thriller político e histórico, originalmente serializado en 1992 en la revista *Young Champion*. Aquí Taniguchi forma equipo con Kan Furuyama, que además de guionista de historietas es también historiador.

El contexto histórico es fundamental en esta saga, ya que está basada (como las mejores obras de Hiroshi Hirata, de quien Taniguchi es fan acérrimo) en una famosa leyenda japonesa. Mito y ficción, política e historia se mezclan en esta epopeya de samurais, shogunes y ninjas ambientada en las eras Edo y Meiji.

Lo único un tanto cuestionable es el énfasis a veces excesivo en las técnicas de combate de los samurais: páginas y páginas donde el mítico Jubei Yagyu, sus amigos y sus enemigos te explican qué pasa si agarrás el mango de la espada tres milímetros más abajo, los truquitos para desenvainar más rápido que el rival y la técnica conocida como contragolpe de golondrina. Pero fuera de eso (que poco aporta a la trama) *Crónicas del Viento* tiene todo para atraparnos durante unas 200 páginas, en las que llegás a olvidarte de que estás leyendo en sentido oriental, de tan metido que estás en la historia.

Del dibujo de Taniguchi sólo puedo hablar maravillas. Además de los fastuosos paisajes, los climas y las expresiones faciales que son su marca de fábrica, acá dibuja además electrizantes escenas de acción y hasta batallas entre ejércitos enteros, con maestría, precisión histórica y su característica pasión por los detalles. Realmente no se entiende cómo tardó menos de un año en producir esa cantidad de páginas tan pero tan cuidadas.

Crónicas del Viento fue publicada en España en 2004 por la editorial Ivrea (en una notable edición, con valiosísimos textos complementarios), como para demostrar que, además de esos mangulitas llenos de chicas de 14 años con polleras microscópicas y chaboncitos con caras de andróginos que se cagan a palos (que son los que se editan en Argentina), cuando quieren pueden ofrecernos mangas de excelente calidad. (A.A.)



| CRÓNICAS DEL VIENTO |

EL DIARIO DE MI PADRE

Yoichi Yamashita es un ascendente ejecutivo en una firma de Tokyo, que decide regresar por unos días a su pueblo natal para asistir a los funerales de su padre, que acaba de morir. Así, Yoichi se reencuentra (tras muchos años de ausencia) con su madre, su hermana, sus tíos y primos, pero sobre todo con los momentos más oscuros de su niñez. Los testimonios de sus parientes comienzan a ensamblarse en un rompecabezas de flashbacks y Yoichi, ya adulto, comienza a resolver muchísimos enigmas de su pasado, especialmente aquellos que tienen que ver con la ruptura matrimonial de sus padres.

El Diario... no sólo es una saga familiar (llena de secretos, rencores y emociones nunca blanqueadas), sino que además recrea a la perfección el contexto histórico del Japón de posguerra en los flashbacks de la niñez de Yoichi y los combina con una mirada muy crítica al Japón actual, donde todo gira en torno al éxito y la facturación. Pero Taniguchi (esta vez solito, sin guionistas) nos habla de nosotros, de nuestras relaciones familiares y de los valores que fuimos perdiendo, y eso lo hace absolutamente universal, más allá de la cuidadísima reconstrucción de una época y un lugar específicos.

Para los fans que aman a este autor sobre todo por su talento como dibujante, recomiendo la edición francesa (Casterman), que, si bien divide la saga en tres tomos, está publicada en el formato grande en el que habitualmente leemos el comic europeo, y donde el lucimiento del trazo de Taniguchi es increíblemente mayor al de las ediciones más compactas. (A.A.)

BARRIO LEJANO

¿Barrio Lejano? ¿Qué es esto? Una gloria hecha íntegramente por Jiro Taniguchi, tanto guiones como dibujos.

Todo gira en torno a Hiroshi Nakahara, un señor de unos 48 años, padre de familia, que va a visitar a la tumba de sus padres a un cementerio. Ahí se pone a recordar y se queda dormido. En ese lapso viaja por el tiempo (!) y descubre que está en el mismo cementerio, pero la tumba de sus padres no está. Ahora tiene 14 años y es un chico con la mente de un tipo de 48.

Hiroshi ahora no sólo piensa como adulto, sino que va a empezar a vivir una segunda infancia muy distinta, porque comprende lo que dicen sus padres, conoce ya todas las matufias de la secundaria, los hechos y accidentes que sucedieron en aquel momento, y -lo mas importante- cómo había sido su vida en el secundario. Estamos frente a una aventura muy profunda y que (como suele hacer Taniguchi) te agarra de las pelotas con el tema de los sentimientos. Las relaciones entre toda la familia de Hiroshi, desde el padre hasta la abuela, están muy bien llevadas. El sacrificio de los padres por el trabajo, el ir al colegio o acompañar a su hermana a tal lado te impacta tanto que te encariñás mucho con el personaje. Además, durante estos dos tomos vemos desfilar a varios personajes secundarios y todos aportan su gran granito a esta historia. Recuerden que los viajes temporales siempre tienen consecuencias, así que hay muchos giros impredecibles.

En el rubro del arte, Taniguchi dibuja todo a la perfección (como siempre): un barrio con una cantidad de detalles muy parecida a la de *El Caminante*, gente, colegios e instituciones, siempre atento a la vestimenta escolar (tanto de varones como de mujeres) y a las expresiones de los rostros, que en situaciones límite son increíbles. Cuando muestra a los personajes sufriendo, el realismo impacta tanto que verdaderamente te lo imaginás como si te pasara a vos.

Esta obra arrasó en Japón y en Francia y en 2005 se editó en castellano, felizmente con muy buena aceptación. (L.F.)

ÍCARO

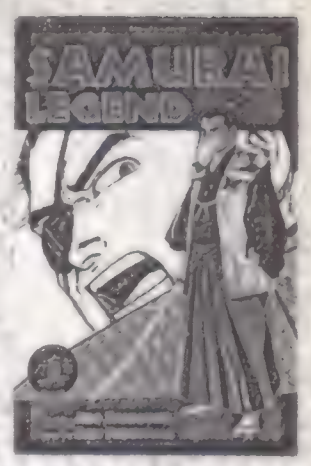
Prepárense para la supermega-colaboración más grossa de toda la historia del manga: nada menos que Moebius y Jiro Taniguchi, juntos en una saga de dos tomos.

¿De qué se trata esto? Veamos: durante los ataques de los "zapatos de cristal" (un grupo terrorista formado por hombres con la capacidad de hacer explotar su propio cuerpo, fruto de experimentos gubernamentales, y que intentan vengarse autoinmolándose), nace un niño con la habilidad de flotar en el aire. Tan extraña capacidad no pasa desapercibida para las autoridades, que se apropian del bebé para estudiarlo bajo el nombre clave de Ícaro. Durante 20 años Ícaro vive encerrado en un centro, sometido a los diarios experimentos que intentan descubrir cuál es su verdadero potencial. Los científicos confían en la docilidad del chico, que nunca se ha rebelado, pero tras tantos años de cautiverio Ícaro quiere conocer el mundo exterior y estar con su primer amor, Yukiko, una de las mujeres que trabajan en el centro.

El guión de Moebius es interesante y saca provecho de los elementos de la ciencia-ficción, uno de los fuertes del genio francés. Hay también un gran trabajo en la caracterización de los personajes, en las relaciones entre ellos y los sentimientos que comparten. Se nota claramente que entre Moebius y Taniguchi hubo química.

Para este momento de su carrera, Taniguchi ya había roto 10 veces la cuarta pared del manga, ya estaba en la cima absoluta. Y creo que con esta obra se consolida como uno de los autores más grossos de la historia de Japón. Entre otras cosas, porque demostró que (excepto el terror) visitó todos los géneros y en todos fue rompedor, triunfante, ganador de muchos premios y muy reconocido en todo el mundo.

Busquen urgente este manga (en inglés, en francés, en nigeriano) y denle una oportunidad sin dudarlo, porque en el mundo del manga muy pocas veces se ven colaboraciones de semejante calibre y de semejante resultado. (L.F.)

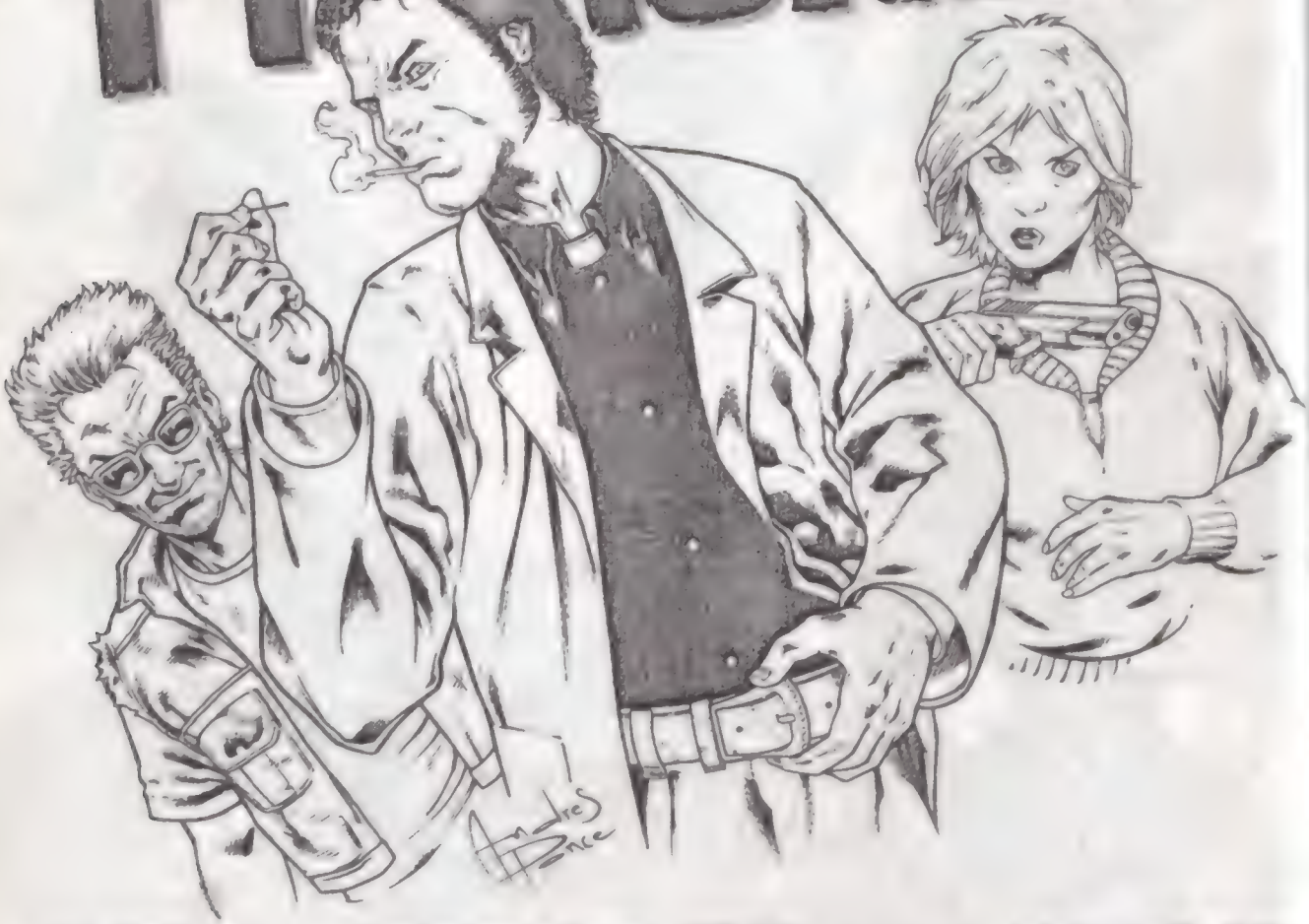


GATO & SIAMÉS
TERRANOVA-06
BIEN... DE ACUERDO A ESTOS ANÁLISIS, DEBO INFORMARLES QUE...
...¡LES QUEDA UN MES DE VIDA!
EN FIN... LO MISMO QUE LES DIGO DESDE LOS SEIS AÑOS...
SÍ... AQUELLA VEZ NOS ASUSTAMOS...
ESA NOCHE, YO NO DORMÍ.
ES QUE USTEDES CONSTITUYEN UN CASO DESCONCERTANTE...
DESDE SIEMPRE... CUANDO MAMÁ SUPO QUE ÉRAMOS DOS, COMPRÓ UNA CAMA MARINERA...
...Y LA TUVO QUE CAMBIAR POR UNA MATRIMONIAL.
BUEH... NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO CONTROL.
¡NO DESCUIDEN LA DIETA!
CHE... ME QUEDÉ PENSANDO...
¿Y SI ESTA VEZ ES CIERTO?
...
¿SI REALMENTE NOS QUEDARÁ UN MES?
¿NO SERÁ HORA DE DAR UN VUELCO EN NUESTRA FORMA DE VIDA? PORQUE...
GLUG
GLUG
...ESTOY SINTIENDO EN EL PECHO UNA OPRESIÓN ANGUSTIOSA.
...
GROOOOAG
UY, YA ME ALIVIÉ...
ES UN MILAGRO, LOCO.
FIN

ESTÁN TODOS
todos tus PERSONAJES
todas sus HISTORIAS
toda la FANTASÍA
todo en un solo lugar. Por eso somos...
CROSSOVER
comics store
Av. Gral Paz 174 - local 11 - Galería Rex - Cordoba - tel: 0351-4223500
www.crossover-comic.com.ar

Título fundamental de la historia de Vertigo. Algunos lo llamaron el sucesor de *Sandman* por la movida que generó. Hiperviolento. Hiperzarpado. *Preacher* nos dejó una historia sobre Dios y el hombre. Donde fumar un pucho era más importante que conversar con un ángel. Veamos entonces a la serie que juzgó a Dios y a los hombres como ninguna otra se atrevió a hacerlo. Con muertes, sangre, orjites, sexo, gente deforme y puteadas. Muchas puteadas. Es el tiempo de...

PREACHER



Por Sebastián Ballesteros
Ilustración de Andrés Ponce

0-LA SANTÍSIMA TRINIDAD

Garth Ennis, Steve Dillon y Glenn Fabry venían de hacer un maravilloso puñado de números en la revista *Hellblazer*. Luego de un par de años en ese título, esta maravillosa combinación de escritor, dibujante y portadista, respectivamente, pela tanta chapa e historias tan grossas que les dan su propia serie. Ennis recicla una idea ya esbozada en *Hellblazer* (el romance entre un ángel y un demonio) y nos trae a este Predicador con un terrible pasado y un futuro oscuro. *Preacher* duró 66 números, que salieron entre abril de 1995 y octubre de 2000. Se puede decir que desde su primer capítulo, "Time of The Preacher", Ennis y Dillon dieron lo que prometieron: historias fuertes, llenas de violencia y puteadas, personajes complejos muy bien caracterizados y sagas largas, llenas de condimentos, pero demasiado extensas para algunos que no se acostumbraron al maravilloso chamuyo de Ennis. Hay que destacar que Dillon dibujó TODOS los episodios de la serie, con un estilo un tanto apresurado (a partir del nº 20, más o menos) pero efectivo. Algo raro en estos tiempos.

1-GÉNESIS

Un ángel y un demonio. Aquellos que nunca debían conocerse (y menos intimar entre ellos) son los que comienzan nuestra historia, ya que estos dos seres se amaron al cruzarse en las fronteras del Cielo. El ángel, proveniente de una alta elite celestial, tuvo sexo con una mujer demonio y algo ocurrió: ella quedó embarazada.

Cuando se enteró, el ángel olvidó todo su amor y trató de matarla, temeroso del castigo que le aguardaba de saberse esto en el Cielo. Pero era tarde. Fue descubierto y expulsado, mientras que, ante la mirada atónita de los demás guardias del Cielo, la mujer demonio dio a luz a un ser único: Génesis.

Mientras esta entidad similar a un cometa con cara de bebé era encarcelada, algo ocurrió. Y éste es el secreto a voces que nunca debía conocerse: Dios dejó el Cielo. Se fue a vagar por la Tierra y dejó su creación en manos de los ángeles. Dios renunció.

2-PROFECÍAS

En la Tierra, todo comenzó con una escupida. Christina L'Angelle escupe en el rostro del soldado John Custer, recién llegado de Vietnam con todos los horrores de la guerra que se podían acarrear en aquel entonces. Ella estaba

con unos hippies activistas, pero tiempo más tarde vuelve a verlo. Luego de una disculpa donde ambos entienden que no son enemigos, comienza el romance.

Christina huía de su horroroso hogar, Angelville. John estaba de regreso de una guerra igual de horrenda. Ambos comienzan una nueva vida y tienen un hijo: Jesse. Logran conseguir trabajo en un bar y llevar una existencia tranquila, alejados de las grandes ciudades. John lleva a Jesse a ver películas de John Wayne y le explica que él siempre debe ser uno de los buenos, ya que hay muchos malos en este mundo.

Pero era sólo cuestión de tiempo. Los malos los encontraron, buscando a Christina. Jody y TC, dos matones al mando de la madre de Christina, Verónica L'Angelle, la rastrearon para llevarla de vuelta a Angelville. Lo que no se esperaban era la sorpresita: Jesse.

Toda la familia fue llevada hacia esa granja dominada con mano de hierro por la "abuela". No se les permitía salir y Jesse debía crecer para cumplir la misión familiar: las mujeres eran para reproducir, los hombres debían ser sacerdotes. Así Jesse aprendió a temer a Dios, mientras que su padre fue asesinado por Jody frente a sus ojos y su madre desaparecía, aparentemente con un destino similar.

Luego de la muerte de su único amigo a manos de TC, Jesse escapa de la granja. Ya sin nada que perder, vaga por distintos pueblos hasta que en uno se cruza a Tulip, una adorable rubia con padre y madre muertos que tampoco encontraba su destino. Otro romance comienza y pasan un tiempo viviendo de robos varios. Jesse decide casarse con ella, pero cuando se lo está por proponer Jody y TC lo encuentran y lo llevan a la granja con la amenaza de matar a Tulip si se resiste. La biarru vuelve a buscar a Jesse, pero no lo encuentra más y cae en su propio infierno de alcohol y depresión.

De vuelta en Angelville, roto por los abusos físicos y psíquicos de la abuela y sus matones, Jesse se entrega a Dios y a su destino: termina siendo un sacerdote en el pueblo de Annville, en el medio de la nada. O de Texas, como ustedes prefieran.

3-LOS SANTOS EVANGELIOS

Jesse pasa algunos años como sacerdote del pueblo, más muerto que vivo. Semana tras semana escucha los pecados y la hipocresía de toda la comunidad y pasa su tiempo libre en bares de pueblos vecinos, matando sus penas con una botella. Es en uno de estos bares donde tiene una revelación (ver "La Culpa Es De...") y al día siguiente se aparece en el bar de Annville y confronta a los gritos a todos con sus pecados, mientras los acusa de hipócritas hasta que lo sacan a los golpes.

El domingo siguiente, todo el pueblo fue a misa, sólo para ver si el sacerdote se echaba una paja sobre la Biblia o algo así. Pero justo cuando Jesse comenzaba un sermón sobre el perdón, algo ocurrió: un cometa con cara de bebé apareció desde el cielo y se combinó con él. La iglesia quedó destruida, todo el pueblo murió y Jesse quedó desmayado. Era Génesis, que había escapado del Cielo.

Mientras tanto, una Tulip que no pudo matar a un hombre en pago de deudas que contrajo con un mafioso se escapaba de la escena del crimen con un irlandés llamado Cassidy. Y alguien quiso que la camioneta en la que iban pasara por Annville, sólo para encontrar a Jesse desmayado entre las ruinas de la iglesia.

Sin muchas explicaciones, los tres se vieron perseguidos por la policía y por el Saint Of Killers, una especie de cowboy hitman del Cielo cuya misión era atrapar a Génesis para volver a encarcelarlo. Jesse termina descubriendo que tiene la "palabra de Dios", el tipo puede ordenarte que hagas lo que él quiera y vos no podés desobedecerlo. Así, le ordena al Saint que convoque a un ángel, quien le explica qué es Génesis y le revela que Dios renunció. Es ahí cuando Jesse decide que su misión es buscar a Dios en la Tierra para que se haga cargo y explique sus acciones. Junto a Tulip -que maneja las armas como nadie- y Cassidy, que resulta ser un vampiro, se embarca en su (¿sagrada?) misión.

Los primeros pasos de este trío son erráticos. Buscan datos sobre eventos sobrenaturales con un amigo de Cassidy que termina siendo un asesino serial y se separan sólo para que Jesse y Tulip terminen en Angelville prisioneros de Jody, TC y la maldita

[illegible] DEL CHISMOSO

Si hay algo que se le puede reclamar a *Preacher* es que tiene sagas enteras en las que no pasa nada. Un conflicto que se resuelve en dos páginas a los tiros precedido por cinco números que acumulan clima y diálogos es algo muy común en esta serie. En honor a Garth Ennis, acá rescatamos algunas frases célebres al azar entre los cientos que hay:

Starr: Dejame ver... Tuvimos un ángel, una puta, un eunuco, varias docenas de idiotas, (...) el típico banquete de veinte tipos para el rey de los gordos hijos de puta, incesto, problemas familiares, bulimia, un pendejo retardado -que siempre es divertido- y la destrucción de nuestro lugar más sagrado junto con la detonación de una bomba de 50 toneladas

Cassidy: Una vez conocí a un tipo que estaba seguro un cien por ciento de que había encontrado a Dios. Pero después lo encerraron por cogerse a espásticos por la cuenca de sus ojos. Me acuerdo que usaba un sombrero

Detective Bridges: ¿Sra. Conroy? Una sola pregunta y no la molesto más, señora. ¿Este es el escrito[illegible] de su marido?

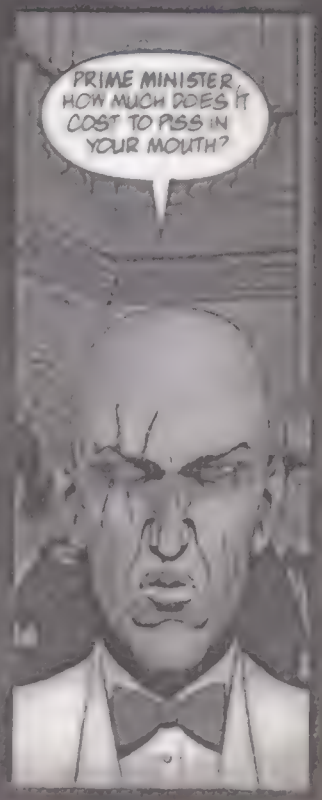
Amy: [illegible]go que su novela [illegible] Sr. [illegible], dice que es al deber de los [illegible] al lado oscuro de la Humanidad con novelas de terror para que todos lo entendamos. Le muestro el diario con noticias de crack, asesinatos (...) y genocidio. A la mierda el terror. Pero parece que para él escribir de tablas ouija y tampones es más importante Nunca salgas con escritores. L[illegible] escritores apestan

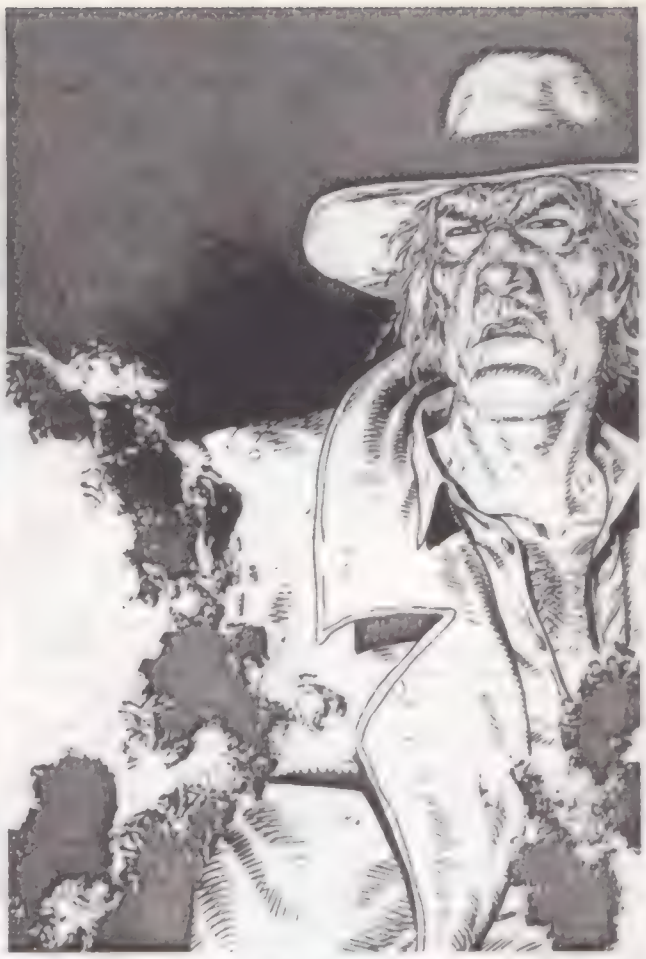
Tulip (recibiendo sexo oral de [illegible]): Según un artículo que leí en una revista, el ochenta por ciento de los hombres americanos no hace eso

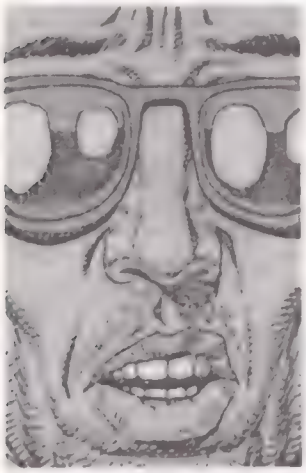
Jesse: El ochenta por ciento de los americanos es más pelotudo que un poste

Starr: Primer Ministro, ¿cuánto cuesta orinarle en la boca...? No, en serio

Cassidy: ¿Esa [illegible] gusto a semen! (S.B.)







abuela (un engendro horrible en silla de ruedas). Tulip muere de un tiro frente a Jesse pero es resucitada por el mismísimo Dios, que le deja un mensaje a la rubia: basta de joder con buscarme porque la próxima va en serio. Jesse (que estaba sin los poderes, otra obra del todopoderoso) quema la granja, con su mustia abuela volando por los aires y todo.

Tiempo después se reencuentran con Cassidy, justo a tiempo para investigar a su ex novia muerta y el tráfico de heroína, lo que los lleva a una fiesta/orgía en la casa de un tipo llamado Jesus De Sade. Ovejas, gente de todos los colores, drogas, tapires y hasta niñitos (padre Grassi, pase y vea) son parte de esta partuza que termina mal, cuando entra en acción...

4-EL SANTO GRIAL

Imaginen que Jesucristo no subió al Cielo luego de resucitar. Que se casó y tuvo hijos y que existe una orden (que viene desde el comienzo de nuestro almanaque) encargada de mantener la sangre de Cristo en familia. Traducción: una orden que no permitió que los descendientes de Jesús garcharan con nadie fuera de la familia. Así, entre hermanos y parientes, la sangre de Cristo siguió en la tierra protegida por The Grail. Esta organización, que lleva siglos en el mundo, es el verdadero poder detrás de la Iglesia, de los gobiernos y de muchas guerras, atentados y muertes. Todo con el fin de esperar un próximo fin del mundo en el que el descendiente de Jesús se alzará entre las masas para traer una nueva era.

Problema 1: el descendiente actual de Cristo es un mongoloide producto de cruces entre hermanos.

Problema 2: Starr.

Starr es un militar que durante años desempeñó la función de hitman para The Grail, pero que no cree en el mesías actual y quiere otro. Y lo encontró en Jesse Custer. En el medio de la orgía antes mencionada, aparece buscándolo y por error (y con un tiro de Tulip que le vuela parte de su oreja), se lleva a Cassidy creyendo que es nuestro predicador.

Y así llegamos a Masada, la ciudad/santuario/castillo/catedral que se encuentra en el medio de una montaña francesa y es el sanctum sanctorium de The Grail. Allí es donde Starr y sus secuaces llevan a Cassidy. Apenas se dan cuenta de que no es Jesse, y de que es un ser paranormal, lo torturan con mutilaciones varias, a la espera de que el predicador vaya a buscarlo. Obviamente Jesse lo hace (no sin antes dejar a Tulip de garpe por el peligro), y se

EL SANTO MATA A JOHN WAYNE
por Andrés Accorsi

Todo muy lindo. *Preacher* está un poco estirado (podrían haber sido 40 números en vez de 66), pero está muy bueno, muy divertido, tiene escenas super-impactantes, personajes muy bien desarrollados, algunos diálogos gloriosos y un dibujante de primer nivel que estaba pasando por su mejor momento. Pero ¿no les da vergüenza cebarse con [illegible] TAN fácil?

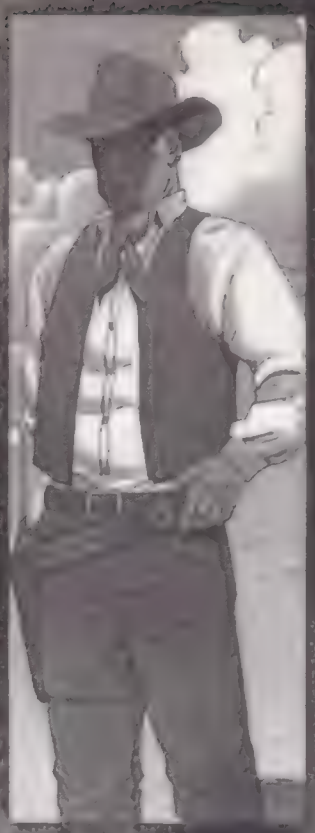
A ver... ¿qué es un fascista? Fácil: alguien que reivindica la violencia como forma de supresión del adversario. Los comics de superhéroes nos tienen tan acostumbrados a eso que ya ni nos detenemos en ese aspecto. Los conflictos se resuelven por la vía de la violencia y chau, cada uno a su casa. Si Batman, además de romperle a trompadas las, te entrego a la justicia para que tuvieras la posibilidad de defenderte ante un tribunal, la sacaste baratísima.

Garth Ennis, por su parte, nos acostumbró a lo largo de su carrera a vivir la violencia como algo potencialmente divertido, excitante y hasta gracioso, en la tradición de otros grandes guionistas británicos como Alan Grant y Pat Mills. Pero en *Preacher*, se va a la mierda. A lo largo de la obra, el personaje que más chapa tiene, el que se las sabe todas, el que se convierte en el guía espiritual, en el Obi-Wan Kenobi del conflictuado Jesse Custer, no es otro que el fantasma de John Wayne. Sí, John Wayne, el Duque. Famoso por su escaso talento actoral, su militancia de extrema derecha, su racismo y su colaboración con la caza de brujas de los '50, que buscaba izquierdistas en Hollywood para dejarlos sin trabajo, sin patria y sin futuro.

John Wayne se convirtió, además, en el paradigma de una ideología incluso más peligrosa y más burda que el fascismo y que caracteriza a toda la derecha texana -sea, a casi todo Texas- y, por supuesto, al borracho, genocida y retrasado mental que hoy ocupa la Casa Blanca: si tenés huevos y chumbos, no hay quien te pare. Ése es el espíritu del fascismo texano. Wayne lo encarnó en el cine, Bush lo encarna en la política y *Preacher* lo encarnó en el comic.

Ennis elevó a Wayne al status de Dios, y para eso rebajó al otro dios (al de la religión católica) hasta convertirlo en una especie de político mezquino, más preocupado por su conveniencia que por sus convicciones. Por eso Tulip vuelve de la muerte: tiene más chumbos y más huevos (en este caso, más ovarios) que Dios. Por eso Herr Starr sobrevive a tanta derrota, tanta caída y tanta mutilación: está tan cegado por el odio que está dispuesto a detonar hasta el último chaski-bum del planeta para lograr su objetivo. Por eso el Saint of Killers es inmortal: tiene más huevos y más chumbos que nadie. Y por eso el Santo mata a Dios... y no con balas místicas, ni recubiertas con uranio, ni fonadas en el infierno. Son balas disparadas con huevos, con convicción, con un tesón salvaje, por alguien que ya está más allá de todo diálogo, de toda razón, de toda justicia.

En *Preacher*, si te cagás en el diálogo, en la razón y en la justicia, pero tenés chumbos y huevos, sos Gardel. Y ése, mis amigos, es un mensaje nefasto, una bajada de línea tan pero tan chota que no tiene perdón de Dios.



enta solo contra todos, para var a su alcohólico amigo.

Pero la sorpresa es que The ail tiene capturado al padre de énesis. Este ángel está encadeen una celda y fue quien o a Starr al tanto de los deres de Jesse. Entra en ción el Alto Padre D'Aronique, der del Grail... Una especie de papa corrupto, groseramente so y... bulímico. Este hijo de ll millones de putas descubre plan de Starr y lo enfrenta con ién llegado Jesse. Todo que el gordo es un pariente mano de la nefasta abuela y uiere venganza.

Esta es la saga más problemática de Ennis, porque son varios episodios en los que no ocurre nada. Esta es la trampa de *Preacher*: si te bancás miles de números rellenos de violencia y diálogos maravillosos y te olvidás de que la historia debe avanzar, acá estás en tu salsa. Y si no... seguramente esta no será tu serie favorita...

A partir de esto, todo se va al carajo. Llega el Saint Of Killers, Jesse descubre al ángel y más información sobre Génesis, Starr activa una bomba que destruirá Masada, y lo más importante: Jesse descubre que Génesis tiene data sobre la muerte de la familia del Saint cuando era mortal, y así logra frenarlo prometiendo contárselo cuando lo sepa. Vuela todo a la mierda, Jesse escapa con Cassidy, muere el alto padre junto con cientos de soldados y el heredero de Cristo, y Starr (que recibe un corte en su calva cabeza y parece un pene) es ahora la cabeza de The Grail.

5-LIBROS SAPIENCIALES

Mientras Starr hace planes en San Francisco (mientras prueba pelucas y sombreros), Jesse, Tulip y Cassidy se embarcan hacia New Orleans para contactar a un mago voodoo amigo del vampiro. No sin antes de que este se agarre un pedo apocalíptico y le tire los galgos a Tulip. Si bien Jesse no sabe nada de esto, acá se termina la utopía de los tres amigos en la road movie feliz.

Mientras Arseface (hijo del sheriff de Annville) trata de matarlos y termina debutando con una puta, y un culto de seguidores de vampiros que odia a Cassidy los rastrea, Jesse logra contactar en su mente a Génesis y descubre todo: Dios es el responsable de la muerte de la familia del Saint Of Killers. Además comienza a caer la ficha muuuy de a poco: Cassidy tiene sombras en su pasado y no

es un buen tipo ni a palos. Otra saga donde pasa poco y nada, pero ni nos importa.

6- APOCALIPSIS

El trío llega a Arizona para conseguir unos hongos de los indios. La idea es que, al alucinar, Jesse entre en contacto de nuevo con Génesis y pueda encontrar a Dios. Pero al mismo tiempo Cassidy se le tira otro lance incómodo a Tulip y Starr está detrás de ellos, con el ejército. En el medio del desierto, Jesse confronta al Saint Of Killers, le cuenta lo que descubrió y este comienza a irse, justo cuando los ataca Starr con el ejército de EE.UU. atrás. Tiros por todos lados, el Saint descontrolado de nuevo, y Starr decide tirar un misil nuclear para acabar con él. Starr escapa en un helicóptero y termina prisionero de unos caníbales que se comen su pierna hasta que logra escapar a los tiros. El trío se sube a un jet del gobierno, pero en la explosión vuela la puerta y Jesse queda colgando de la mano de Cassidy -que se está quemando al sol- y usa la palabra de Dios para ordenarle al vampiro que lo suelte.

Misteriosamente, el Predicador aparece vivo, sin el ojo izquierdo, caminando por el desierto. Cuando logra volver a la ciudad -con un perro que consiguió en el camino-, se encuentra en Phoenix justo para ver de lejos lo peor que se podría imaginar: Tulip besando a Cassidy. Y sí, el vampiro la llena de pastillas y alcohol y se aprovecha de lo frá gil y vulnerable que está para darle murra en todas las posiciones posibles. Jesse no lo puede creer, ni se les acerca y se va.

Es así como nuestro Predicador termina en el pueblito de Salvation, un lugar que tiene una fábrica de carne cerca, cuyos trabajadores son unos bestias descontrolados que provocan disturbios todas las noches, ante la mirada indiferente de una ley totalmente corrupta. Entonces Jesse se vuelve más americano que nunca y termina transformándose en el sheriff del pueblo. El dueño de la fábrica, Odin Quincannon (alias The Meat Man), se vuelve inmediatamente su nemesis, pero el predicador tiene otras cosas en su mente: encuentra viva a su madre. S... Christina L'Angelle no murió, sin...

[illegible] pobres, porque de ellos será el reino de los cielos" dijo Cristo. Y DC, cuando vio que *Preacher* se convertía en hit, se encargó de [illegible] indigencia [illegible] escritos por Garth Ennis. O que no se haya [illegible] Preacher... **AA / S.E.**

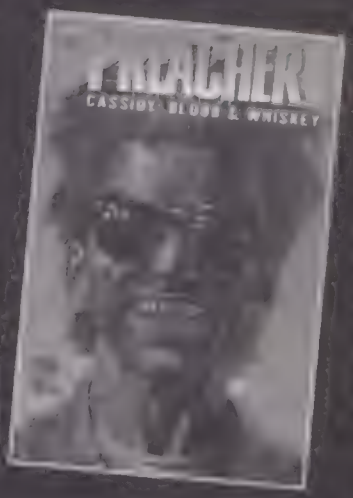
The Saint of Killers [illegible] cuatro números. 1996
Protagonista: Saint of Killers
Dibujantes: Steve Pugh y Carlos Ezquerra
Sinopsis: el origen [illegible]

Antes de transformarse en el [illegible] del Cielo, con una fan[illegible] que muere salvajemente y un [illegible] teño mas para la serie madre.
Recopilada en: *Ancient History*

The Story of You-Know-Who (one shot, 1996)
Protagonista: Arseface
Dibujante: Richard [illegible]
Sinopsis: Arseface, el hijo del sheriff de Annville, no siempre fue un freak deforme. La historia de [illegible] pendejo fanático de Nirvana que se pega un tiro, medio en joda medio en serio, para emular a su ídolo, Kurt Cobain, es de lo mejor de estos especiales.
Reeditado en: *Ancient History*

The Good Old Boys (one-shot, 1997)
Protagonistas: Jody y T.C.
Dibujante: Carlos Ezquerra
Sinopsis: Jody y TC, los esbirros de la abuela de Jesse. Crueldad innecesaria, violencia extrema, guarradas escabrosas y sexo con animales de granja. 'Nuff said.
Reeditado en: *Ancient History*

Blood & Whiskey [illegible] Cassidy
Dibujante: Glenn Fabry
[illegible] un pendejo de mala vida de Dublín que [illegible] en la mitología vampírica de Anne Rice (*Entrevista con el Vam-piro*). Darkies y got[illegible] ostenerse [illegible] *Hard Point*.



One Man's War (one-shot, 1998)
Protagonista: Herr Starr
Dibujante: Peter Snejberg
Sinopsis: el secret origin de Starr, desde que es un pendejo [illegible] do por la cicatriz en el rostro que le hacen unos compa[illegible] [illegible] Reeditado en: *War in the Sun*

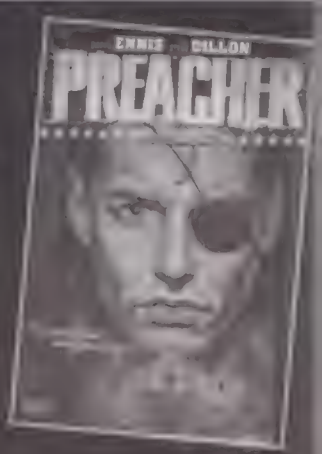
Tall in the Saddle (one-shot, 1999)
[illegible] Jesse y Tulip
Dibujante: [illegible]
Sinopsis: [illegible]

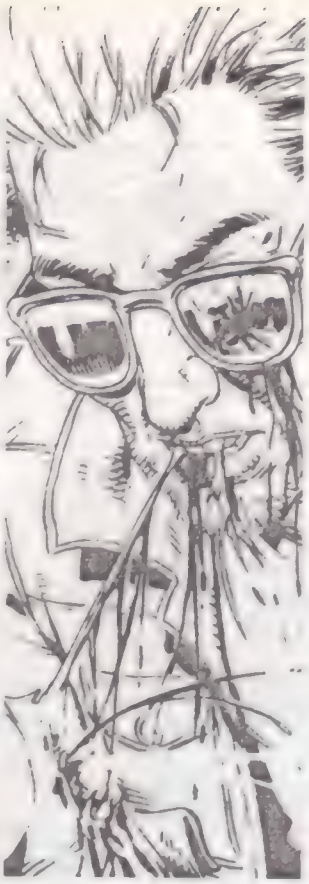
[illegible] nos de su relación, mientras [illegible] ban autos para sobrevivir. Una especie de *Caballos Salvajes* pero con onda, sin el viejo borra[illegible] cho gritando "¡La puta, que vale [illegible] la pena es[illegible]"
Reeditado en: *All Hell's A-Coming*

Dead or Alive (libro de tapa dura [illegible])
Dibujante: Glenn Fabry
Sinopsis: todas las ilustraciones de Fabry para los comic books [illegible]. las tradine cards [illegible], en un solo libro. sólo [illegible]
Reeditado en: la versión de tapa blanda, aparecida en 2[illegible]

[illegible] recopilatorios en to[illegible] fiero la saga compl[illegible] episodios centrales [illegible] [illegible] **AA**

1. [illegible] (nº 1 al 7)
2. [illegible] (nº 8 al 12)
3. *Proud Americans* (nº 28 al 31)
4. *Ancient History* [illegible] *Killers* #1-4, *The Story of You-Know-Who* y *The Good Old Boys*)
5. *Dixie Fried* (nº 27 al 33 y *Blood & Whiskey*)
6. *War in the Sun* (nº 34 al 40 y *One Man War*)
7. *Salvation* (nº 41 al 5[illegible])
8. *All Hell's A-Com*[illegible] [illegible] y [illegible]
9. *Alamo* [illegible]





que cayó a un pantano luego de recibir un disparo de Jody. Sobrevive, pese a que un cocodrilo le comió un brazo y perdió la memoria. Así es como terminó en Salvation, junto a la hermana deforme del mejor amigo de Jesse (el muerto, ¿se acuerdan?), para luego poner un bar y hacerse llamar Jodie. Sí, es oscuramente morboso, yo también lo pensé.

La resolución de la historia de Christina es lo único que tiene sentido en esta saga, seguramente la peor de toda la serie. No se entiende qué tipo de homenaje al western quiere hacer Ennis, sobre todo si lo condimenta con un tipo que se empoma a una mujer hecha de cortes vacunos...

Finalmente, luego de acabar con el Meat Man, casi un romance con su ayudante (mujer, che, que esto no es el show de Mauricio y Eduardo) y la reconciliación con su madre, Jesse se toma los hongos (todavía los tenía) y descubre lo que pasó cuando cayó del avión: Dios lo rescató, Jesse lo desafió acusándolo de hipócrita y le escupió en la cara y nuestro creador le arrancó un ojo con los dientes. Lo cual lo dejó traumado y vagando por el desierto. Ya es hora de volver y aclarar todo. Es el tiempo del Predicador.

7-LOS LIBROS SAGRADOS

Y el final se nos viene encima. Mientras Jesse y su perro regresan, Tulip está en la casa de su mejor amiga, Amy, una grosera traficante de armas que sería un maravilloso personaje secundario en una sitcom. La bella rubia se escapó de Cassidy porque este idiota se olvidó de mantenerla empastillada y está recuperándose de los hectolitros de alcohol que ingirió los últimos meses. Entonces llega Jesse y, luego de horas de echarse decenas de polvos, ambos se explican todo lo que ocurrió. Toda la data que juntan conduce a lo mismo: el vampiro es un hijo de puta que lastima todo lo que toca.

Mientras tanto, Starr debe dar explicaciones de lo ocurrido en Masada y termina a los tiros, victorioso ante la gente de The Grail. Eso sí, un perro asesino entrenado se come su miembro masculino. Entonces ya se olvida de su misión y de usar a Jesse como el nuevo mesías. Ahora sólo quiere venganza. Una descontrolada y psicótica venganza.

Es entonces cuando aparece Cassidy y, obviamente, no es bienvenido. Jesse lo encara y quedan en encontrarse en exactamente un mes en el Alamo, ese monumento texano. Mientras pasa ese tiempo, Jesse ayuda a Tulip a recuperarse, consigue más data sobre las mujeres, las drogas, las muertes y la violencia del pasado del vampiro irlandés y resuelve algunas cosas.

Lo que nadie sabe es que arma un plan con el Saint of Killers. Y tampoco se sabe que Cassidy pacta con el propio Dios. El vampiro pacta que, pase lo que pase, los tres queden vivos. Y Starr lleva a sus hombres al Alamo, para matar a Jesse de una vez por todas. Es así como Jesse y Cassidy se encuentran y se cagan a trompadas, hasta que un tiro de los hombres de Starr mata al Predicador, justo cuando Tulip irrumpe en la terraza en la que estaban apostados y mata a todos, hasta a Starr. Jesse murió, Génesis ya no está, todo terminó. ¿O no?

Y... no. Dios -ya libre del problema de Génesis- vuelve a su trono y se encuentra al Saint Of Killers, que sabe que antes de llegar al trono es el único momento en el que el Creador es vulnerable. Así, de acuerdo con el pacto con Jesse, el Saint mata a Dios y se sienta en su trono. Ok, listo. Cerrame la ocho, ya fue.

Muchos putearon el casi anticlímax de este final y la falta de más sangre (bueno, loco, muere Dios, ¿no te alcanza?), pero es un cierre bastante interesante: en la Tierra está Jesse vivo, con sus dos ojos, gracias al pacto de Cassidy, pero sin Génesis. Tulip lo odia por haberla dejado atrás (como ocurrió antes en Francia), pero lo perdona al final. Ambos se van juntos, mientras vemos a un Cassidy humano en su camioneta que también va a comenzar una nueva vida. ¿Es palabra de Dios?

Historias Míticas

POR MARCOS VERGARA

YO SOY EL JOTE
QUE OTEA DESDE EL CIELO
DESDE DONDE VEO LLEGAR AL HOMBRE
VEO LA VIOLENCIA Y EL HAMBRE
SI NO TUVIERA ESTE AIRE ENTRE MIS ALAS
¿CÓMO SOPORTARÍA MI VIDA?

CORTA CON EL ABURRIMIENTO
eternia
COMIC - ANIME - CINE - ROCK
10 AÑOS / 1996 - 2006
Av. Meeks 172 (B1832DED) - Lomas de Zamora - 4292-8103
- Historietas
- Cartas
- Juegos de rol
- Rock
- Literatura fantástica y heroica
- Taller de iniciación al comic

Y BUENO, ALGÚN DÍA TENÍA QUE PASAR. POR PRIMERA VEZ ME ENTREGUÉ CON MANSEDUMBRE BOVINA A LOS AVANCES DE LA TECNOLOGÍA Y, MÓDEM MEDIANTE, ME JUNTÉ A CHARLAR CON UN AMIGO QUE VIVE EN SITGES (EN LAS AFUERAS DE BARCELONA) SIN MOVERME DE MI CASA EN BELGRANO R. MI AMIGO, POR SI NO LO TIENEN, ES HINCHA DE RACING (COMO YO), TIENE 64 AÑOS Y ES UNO DE LOS MITOS VIVIENTES DE LA HISTORIETA ARGENTINA, RECONOCIDO EN TODO EL MUNDO COMO UNO DE LOS MÁS GRANDES AUTORES DE COMICS PARA ADULTOS. ACERQUEN LA OREJA AL PAPEL, ASÍ ESCUCHAN USTEDES TAMBIÉN ESTA CHARLA CON...

HORACIO ALTUNA

POR ANDRÉS ACCORSI

AA: Arrancamos con una suave, como para ir entrando en calor, ¿te parece?
HA: Dale...

AA: En el mundillo de la historieta argentina, gente que te conoce y, sobre todo, gente que NO te conoce te ha hecho fama de tipo jodido, difícil para el trato... ¿Por qué te parece que esto es así?
HA: ¿En serio que tengo esa fama? Es cierto que una cosa es la imagen que uno cree que tiene y otra distinta es la que realmente tienen los demás. Bueno, en todo caso será por mi cara, qué sé yo, porque soy un tipo muy serio. O a lo mejor porque cuando hablo de determinados temas me caliento. De cualquier manera, me sorprende. Trataré de ser más amable.

AA: Aclará eso de "me caliento", porque se van a pensar que estás al palo, que te excitás...
HA: No, lo decía referido a que a veces doy opiniones en forma muy terminante, sin dar demasiada oportunidad a la discusión, o los demás lo pueden interpretar así. Ante tu pregunta, mi mujer me dijo que sí, que los demás me pueden tomar así porque soy un poco cortante. Con ella no soy así.

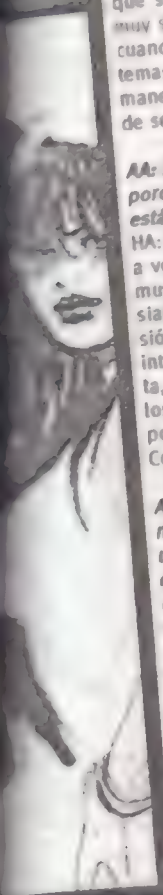
AA: Vos sos famoso por tu permanente confrontación con toda una serie de prácticas nefastas que llevan adelante las grandes editoriales, sin importar de qué mercado y de qué país estemos hablando...
HA: No sé... te diría que ni tanto ni tan poco. Siempre he pensado que el editor está del otro lado del mostrador en todo sentido y que sus intereses no son los de uno. Son caminos paralelos y no se juntan nunca. Los de ellos y los míos son intereses legítimos pero diferentes. Entonces, a la hora de negociar, yo me fijo en lo que me conviene a mí y discuto a muerte contratos, cláusulas y guita. No veo mi negociación como la de un empleado frente a un empleador, sino de igual a igual. Me he encontrado con todo tipo de editores, y los que son cagadores en general, conmigo, por lo menos, lo tienen más difícil, lo que no quiere decir que no me sigan cagando de vez en cuando. La ventaja que tuve y tengo, buscada, es que me fui del mundo de las editoriales de comics propiamente dichas a *Playboy* y a prensa diaria, que son campos más saneados y con menos trampas que los otros.

AA: ¿Te animás a elaborar el Decálogo del Buen Editor? Porque si seguís laburando y publicando debe ser porque algún editor decente te tocó, ¿no?
HA: Sí, conozco buenos editores... José Luis Córdoba de Panini España, Jesús Moreno de Sinsentido, Paco Camarassa de Ediciones de Ponent y algún otro. También he tenido buena experiencia con otros muy discutidos, como Cascioli. Hasta ahora, los que conocí de Francia son peligrosísimos, algunos de juzgado de guardia. Es mi experiencia, ojo.
En cuanto a hacer un decálogo del buen editor, sería fácil, es cuestión de juntar deseos de cómo querrías que sea. Por ejemplo, (1º que sea honesto; (2º que no te mienta en los tirajes; (3º que no haga contratos leoninos; (4º que no reedite sin decírtelo; (5º que te pague cuando corresponde por contrato; (6º que no piense que sos su hijo; (7º que comprenda, valore y justiprecie el trabajo del autor; (8º que tenga un jefe de arte que entienda y que no sea el contador de la editorial; (9º que cuando te publique reproduzca bien tus laburos y (10º que no piense que si te va bien es gracias a él.

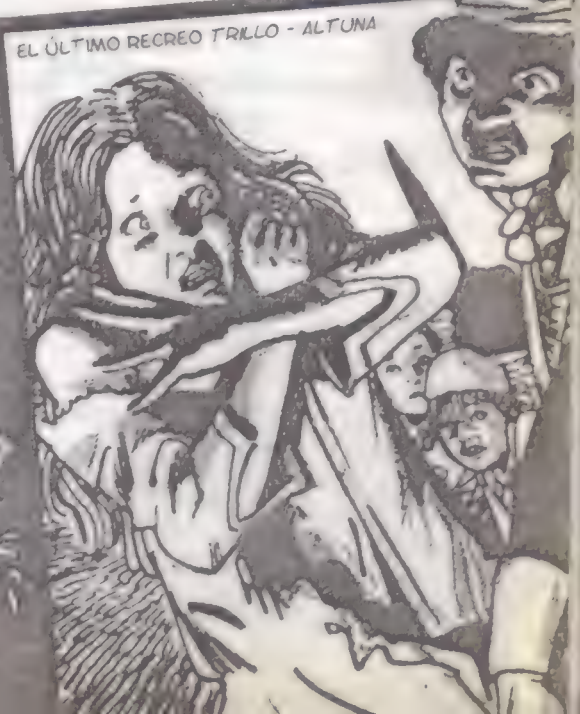
AA: En general, los premios más importantes que ganaste fueron premios a tu trayectoria, premios globales. ¿Cuáles de tus obras sentís que se merecen una atención o un reconocimiento especial por parte de la crítica y el público?
HA: Sí, los premios, como bien decís, son a toda la obra. Supongo que en general la crítica valora eso: que haya habido siempre un standard alto. Quizás las cosas mejor acogidas hayan sido *El Loco Chávez* y *Las Puertitas del Señor López* en Argentina y *Ficcionario* e *Imaginario* en Europa. Aunque siempre me hablan también de *El Último Recreo* y lo de *Playboy*. De manera que, la verdad, me siento bastante afortunado, porque todo lo que he hecho ha tenido su público. Si tengo que lamentar algo, es que *Time Out* y *Hot L.A.* no hayan tenido tanta repercusión.

AA: *Hot L.A.* es una obra tuya que a mí me parece fascinante. Qué pena que no haya tenido la repercusión que a vos te hubiera gustado.
HA: De todos modos, te aclaro que para mí es mucho más importante el hecho de haberla hecho que la repercusión modesta que tuvo. Cuando hago ese tipo de laburos, no pienso en el o los lectores. Pienso en que tengo ganas de hacerla y gozo haciéndola. Que se venda más o menos ocupa otro espacio de mi cabeza, si me da más guita o si se lee más.

EL LOCO CHÁVEZ TRILLO - ALTUNA



EL ÚLTIMO RECREO TRILLO - ALTUNA



PUERTITAS DEL SR. LÓPEZ TRILLO - ALTUNA

***AA:** ¿Cuánto pesa esa decepción a la hora de encarar tu siguiente obra personal? ¿Te mandás de nuevo con los tapones de punta, a hacer algo incluso más heavy, o decís "Acá mejor bajo un cambio, para no clavarme como con Hot L.A."?*

HA: Y... esas cosas también son importantes, porque, claro, yo quisiera llegar a la mayor cantidad de lectores posible. Pero ése es un cálculo posterior. A la hora de la elaboración de la historieta, mi bocho está centrado únicamente en qué es lo que quiero contar, cómo y por qué. Y eso también va para las próximas cosas que me planteo hacer. No voy a la caza del lector. Salvo con lo de *Playboy*, claro.

***AA:** Pareciera bastante claro que no encarás de la misma manera tus obras más personales, o más de autor, que un laburo para un diario o para Playboy, donde pareciera haber más restricciones, ¿no?*

HA: No, no laburo igual lo que hago o hice para un diario y lo de *Playboy* que otras obras que me obligan a más esfuerzo "estético", por decirlo de alguna manera, y que significan más trabajo, más elaboración. Lo que hago o hice para formato de álbum son las que digo que me exigieron más. El trabajo para un diario o para *Playboy* es más standard, debido a la obligación de una producción muy pareja y, por ende, con menos "riesgos".

***AA:** Varias veces hablaste de tu colaboración con Oesterheld y con Trillo... pero me llama la atención que hayas trabajado con tan pocos guionistas...*

HA: Yo he trabajado con un puñadito de guionistas, nada más. Desde que comencé, y por lo que recuerdo, fueron Antonio Díaz, en mi prehistoria de las revistas de *Alegre* y *Yago*, y luego en Columba, con Alfredo Grassi, Sergio Almendro, Morhain, Robin Wood y Oesterheld.

***AA:** ¿Te acordás de algún otro con quien hayas pegado una cierta onda, con quien te hayas sentido cómodo trabajando?*

HA: No... no particularmente... Con Grassi hice algunas adaptaciones, con Almendro alguna de época, y comencé *Hilario Corvalán*, pero al segundo episodio me negué a seguir porque era un guión fascista.

***AA:** Y, relacionado con lo anterior, con el tema de los guionistas grossos... ¿con Ricardo Barreiro y con Robin Wood no laburaste nunca, no?*

HA: Con Robin hice historias deportivas, sin mayor fundamento ni búsqueda, ni por parte de él ni por la mía. Robin, para mí, es un guionista excelente, con una imaginación y un humor increíbles. Siempre recuerdo las historias que ambientaba en las playas de la provincia que ahora no me acuerdo cómo se llamaban, más *Pepe Sánchez, Mi Novia y Yo*, todas de un costumbrismo de calidad. En cambio, nunca me gustaron sus guiones sobre héroes, aunque también entre éstos había alguno bueno. Y con Ricardo nunca hice nada, pero me parece uno de los grandes de nuestro país, después de Oesterheld, junto con Trillo, Saccomanno y Robin. Creo que algún día se le tendría que hacer justicia, porque era una maravilla de argumentista.

***AA:** Vos pertenecés a ese selecto grupo donde están Hugo Pratt, Frank Miller y algunos más, que es el de los dibujantes que un día se convirtieron en autores completos y se re-bancaron el tema de hacerse cargo también de los guiones...*

HA: El tema de los guiones para mí fue siempre, y sobre todo después que dejé Columba, una asignatura fundamental. Desde entonces, nunca he hecho un gión con el que no haya estado de acuerdo hacer. Mi colaboración con Trillo fue atípica, ya que los guiones, todos los que firmamos juntos, LOS HACÍAMOS LOS DOS, reuniéndonos a laburar en bares y en alguna editorial, peloteando las ideas y siendo bastante rigurosos. Nunca él hizo un guión en su casa y luego me lo entregó, para que yo posteriormente lo dibujara. Siempre la producción fue de la otra manera. En ese sentido, yo reivindico la autoría también del guión en todas las historietas que firmamos.

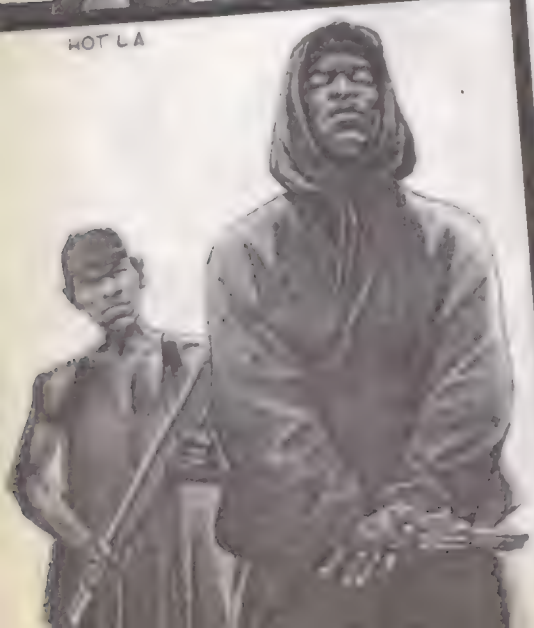
Lo de los guiones para mí es sumamente importante, porque yo cuestiono todo lo que hago, incluso desde el punto de vista ideológico. Dicho así puede parecer presuntuoso, pero pienso que en la historieta se pueden abordar todas las temáticas, como en el cine, no sólo las de evasión y las infanto-juveniles. Entonces, casi siempre he usado la historieta como un medio de expresión (con mayor o menor fortuna, con virtudes y defectos), pero repito que, salvo en las de Playboy (y no en todas), he procurado que los mensajes sean de acuerdo a mi manera de pensar. Esto daría para hablar mucho, pero quedémonos ahí.

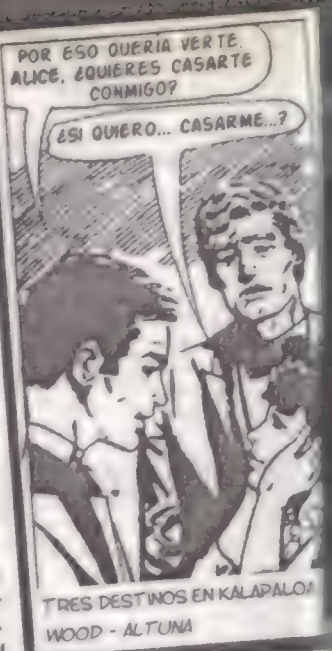
***AA:** Se te ve muy apasionado cuando sale el tema de escribir tus propios guiones... ¿Le bajaste la persiana para siempre al trabajo con guionistas? ¿O si te llegara una propuesta de un autor a quien vos estimás, o admirás, te gustaría volver a encarar una obra en equipo?*

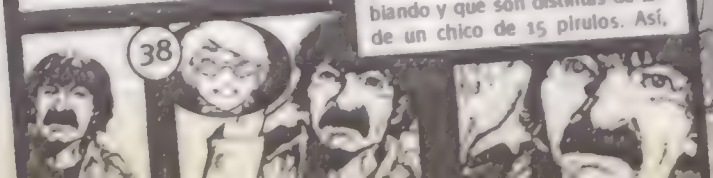
HA: Mirá, me tendría que interesar la propuesta, tener una identificación total con lo que quiere contar y manejar totalmente la narración. No importa que lo conozca o no de antes. Para que te des una idea, he rechazado a guionistas de prestigio y éxito porque no me gustaron las historias.

***AA:** Hace un par de meses se armó un pequeño revuelo en el mundillo comiquero local a raíz de unas declaraciones tuyas, que al parecer fueron tergiversadas, y que tenían que ver con el género de los superhéroes y el público que los consume. ¿Cómo fue esa historia? ¿Tenés ganas de aclararla?*

HA: Bueno, en una entrevista que me hicieron para *Clarín*, en una página hubo diez errores, responsabilidad, supongo, del periodista que me la hizo. Por ejemplo, decía que yo había empezado profesionalmente con Oesterheld en *Mort Cinder*, así, como lo oís. Había otros más que ahora no me acuerdo, pero lo que más ruido hizo fue el título de la nota, que -fuera de contexto- decía que, según mi opinión, los que leían *Spider-Man* a los 30 años eran tontos. Lo que yo había dicho es que, en general, gran parte de lo que se publica hoy día no eran historietas para adultos, y que de esa manera el comic perdía la posibilidad de acompañar el crecimiento intelectual de sus lectores, con temáticas más adultas para gente de más edad y con preocupaciones y sensibilidades que van cambiando y que son distintas de las de un chico de 15 pirulos. Así,







ese lector, decía yo, si llega a los treinta leyendo ÚNICAMENTE *Spider-Man*, es un boludo. Cosa que mantengo, no porque esa historieta sea para boludos, sino porque las inquietudes de la gente tienen que evolucionar y hacerse adultas. Pienso yo, bah. En fin, no tengo nada en contra de los superhéroes, aunque no me gustan, ni tampoco en contra de los que los producen (cosa que tampoco haría, porque, como te decía antes, hago las historietas que me interesan) y, por supuesto, nada en contra de los que los leen.

AA: Lo último tuyo que tuve oportunidad de leer fue Gato. ¿Eso lo hiciste para Playboy?
HA: Sí y no. Resulta que yo tenía hecho el guión para vender en Francia a *L' Echo de Savanes*, y unas diez páginas. El director de la revista, un tipo muy desagradable, me plantó y no quiso firmar el contrato que previamente habíamos acordado firmar, y me quedé con el laburo abortado. En ese momento yo laburaba para *Playboy* y el director, un gran tipo, muy amigo mío, José Luis Córdoba, que ahora dirige Marvel/Panini de España, me sugirió que la publicase en *Playboy*. Acepté, claro, pero a las dos entregas me dijo que el lector quería sexo cada dos páginas, como en mis otras historietas. De manera que tuve que modificar el guión y adaptarlo para esa producción y quedó una cagada.

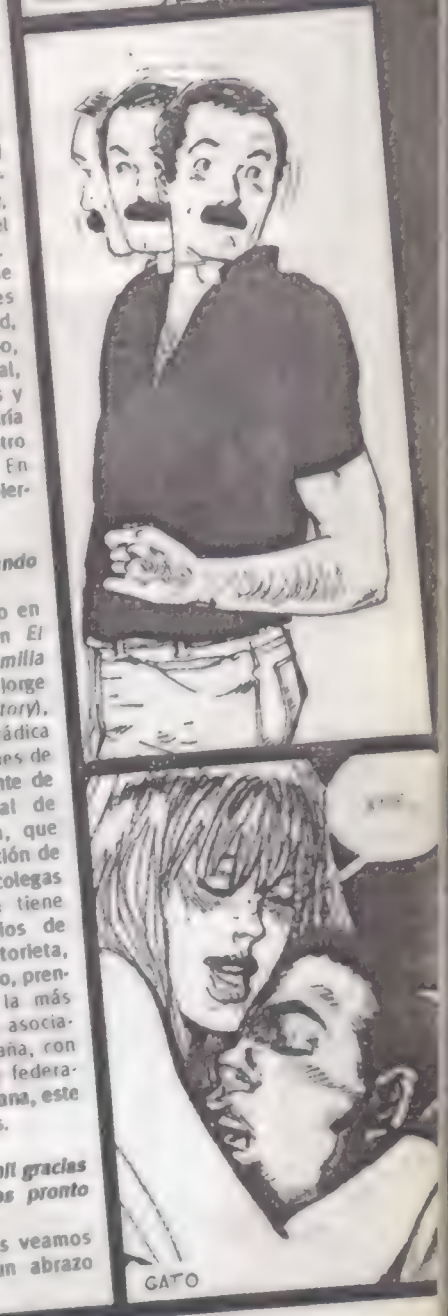
AA: A mí me encantó el dibujo, pero me dio la sensación de que la historia no terminaba de arrancar... venía una mano muy dramática, muy sórdida, pero por ahí eso se perdía en dos páginas de un tipo masturbándose porque la minita le mostraba la concha...
HA: Sí, el guión no me gusta para nada. De hecho, lo finalicé antes de lo previsto y es seguramente el peor de todos lo que he hecho. No me enorgullece haber hecho *Gato*, aunque hay algunos dibujos de los que estoy conforme.

AA: Me llama mucho la atención cómo siempre te las ingeniás para no pasar la barrera entre el erotismo y la pornografía... Tus historietas por ahí son recontracalentapijas, pero no mostrás primeros planos de genitales, no se ve a nadie acabando, cuando hay sexo oral se ve de lejos, o se ve en un ángulo más "sugerente"... ¿Eso lo hacés por convicción o porque en Playboy te dicen "No queremos primeros planos de porongas"? ¿Te gustaría, en algún momento, hacer un porno más salvaje, tipo lo que hace Solano López en la Kiss Comix?
HA: Yo no tengo nada en contra de la pornografía, pero no me interesa y no la abordaría para hacer nada. A mí me gusta hacer otras temáticas que tengan algo que decir, otra cosa que contar, y en todo caso incluir el erotismo y el sexo como ingrediente natural de la vida cotidiana. Lo que hacía para *Playboy* tenía los condicionamientos que marcaba la revista, que no quería sexo explícito. Igual desde Chicago siempre pidieron a las revistas *Playboy* de Europa que me cortaran el laburo, porque consideraban que mis trabajos eran demasiado audaces. La prueba está en que en EE.UU. me publicaron sólo tres episodios y terminé vendiendo todo el material al grupo Penthouse primero, y a Heavy Metal posteriormente.

AA: Nombrame tres o cuatro historietistas a los que sigas leyendo y que te enganchen como te enganchabas cuando eras pibe y decías "Yo, de grande, quiero dibujar historietas"... Clásicos, modernos... los que te hagan sentir orgulloso de tu profesión...
HA: Lamentablemente no son muchos. Me gusta ver siempre a colegas como Alex Toth, aunque últimamente no veo nada nuevo, porque, la verdad, no sé si sigue produciendo. Ojo, hablo de Toth como dibujante, porque nunca me interesaron los guiones que dibujaba.
Me gusta Giraud-Moebius, soy un admirador total. También Nine, que junto con Moebius son los más grandes de la actualidad. Otros son Muñoz, De Crecy, Risso, Bernet y algunos más. A todos los nombro con la más profunda admiración, pero en general no me interesan demasiado los guiones que dibujan. Salvo lo de Nine, que sus guiones son divertidos y muy ingeniosos, y los laburos de Muñoz con Sampayo. Los guionistas como Milligan, Moore, Gaiman, Azzarello, me gustan, pero todos con cuentagotas.
La verdad es que desde hace un tiempo me interesa más el humor... *Calvin y Hobbes*, *Sherman's Lagoon*, *Zits*, *Larson*, *Bizarro* y otras de ese estilo. Y el más grosso, Fontanarrosa, claro.
El orgullo por la profesión me sale con laburos integrales como los de Breccia-Oesterheld, el Carlos Giménez de los '80, Muñoz-Sampayo, y, en general, los trabajos que son adultos y con ideología. Pero te mentiría si te digo que ahora encuentro mucho de esas calidades. En cambio, leo mucha novela, pierdo menos tiempo.

AA: ¿En qué estás trabajando actualmente?
HA: Ahora estoy trabajando en la tira diaria que sale en *El Periódico* de Cataluña, *Familia Tipo*, escribo guiones para Jorge González (el de *Hard Story*), alguna colaboración esporádica para publicidad y desde fines de noviembre soy el presidente de la Asociación Profesional de Ilustradores de Cataluña, que para mí es una demostración de respeto y afecto de los colegas de aquí. La Asociación tiene alrededor de 500 socios de todos los campos (historieta, ilustración, libros de texto, prensa, humor, etc.) y es la más numerosa de las cinco asociaciones que hay en España, con las que formamos una federación. También es la decana, este año cumplimos 25 años.

AA: Bueno, Horacio... mil gracias y espero encontrarnos pronto acá, en Buenos Aires.
HA: Sí, ojalá que nos veamos pronto. Te mando un abrazo albiceleste. ■



COMICS SHOP
LIBRERIA - JUGUETERIA

GALERÍA SAN MARTÍN
AV. 7 - Nº 923
LOCAL 16 - LA PLATA

(0221) 482-2252

Fábula

· REVISTAS
· COMICS Y CASI TODO TIPO DE HISTORIETAS
· COMPRA-VENTA-CANJE

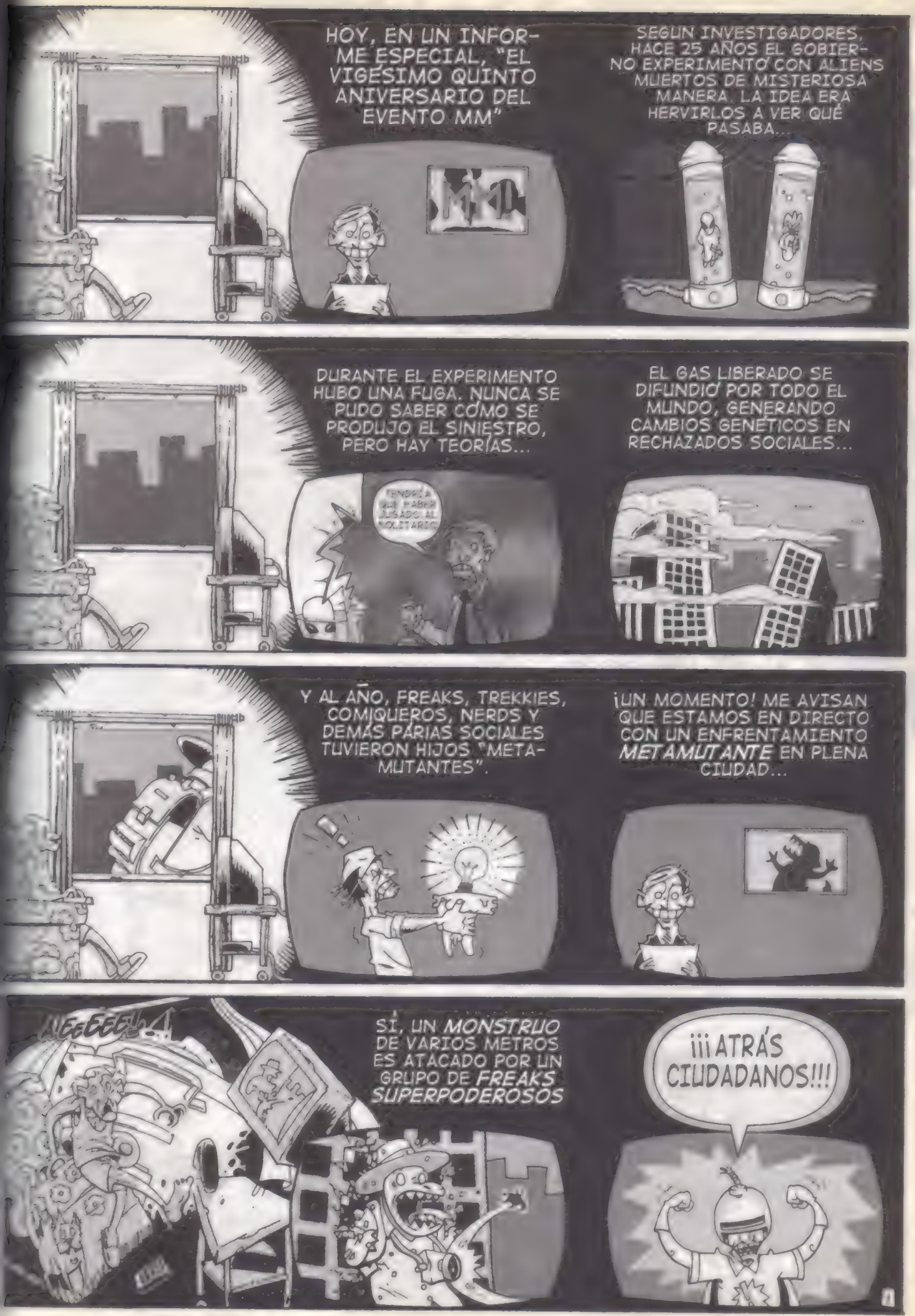
☎ 4371-5194
lafabulalibros@hotmail.com
Rodríguez Peña 416

ARMAGEDDON
comics
comics nacionales e importados
libros, posters, remeras
rol y warhammer
figuras de accion y maquetas
juegos de cartas y heroclix
www.armageddoncomics.com.ar
armageddoncomics@arnet.com.ar
AV. TRIUNVIRATO 3996 CAP. FED. TEL: 4521-7529

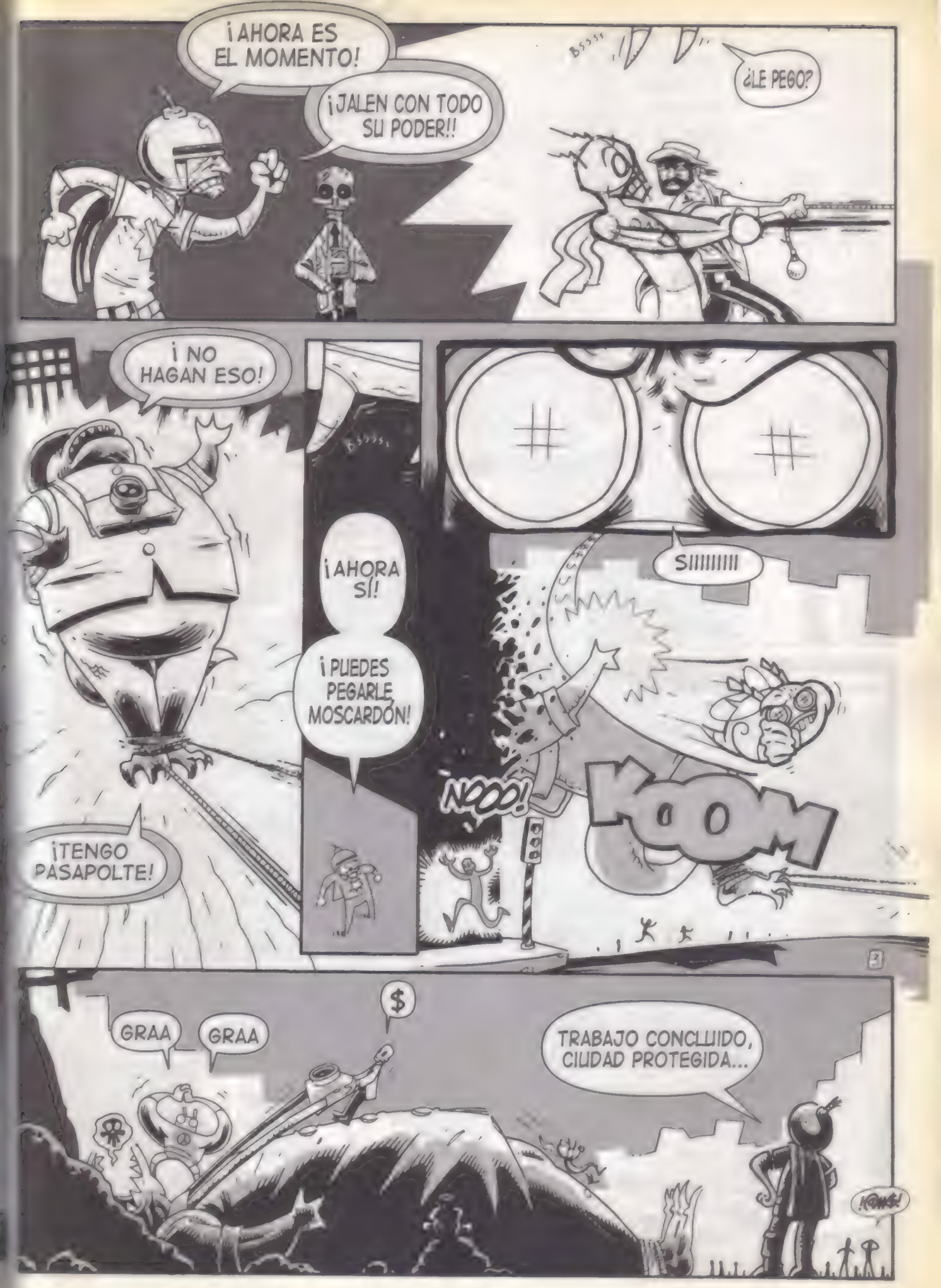
HISTORIETAS
Puente Viejo
En abril encontrá el Nº7 en
todos los kioscos de revistas
Email: hpuenteviejo@yahoo.com.ar

Estudiá lo que te gusta:
DIBUJOS ANIMADOS
Abierta la inscripción
TE 4383-2244
Carrera de 3 años
de estudio
Animación Tradicional
y Digital
Hook Up
Image
Para más información entrá a
www.imagecampus.com.ar

SIBAR
Clases.
Dibujo.
Comics.
4654 5520
clases@adriansibar.com
www.adriansibar.com

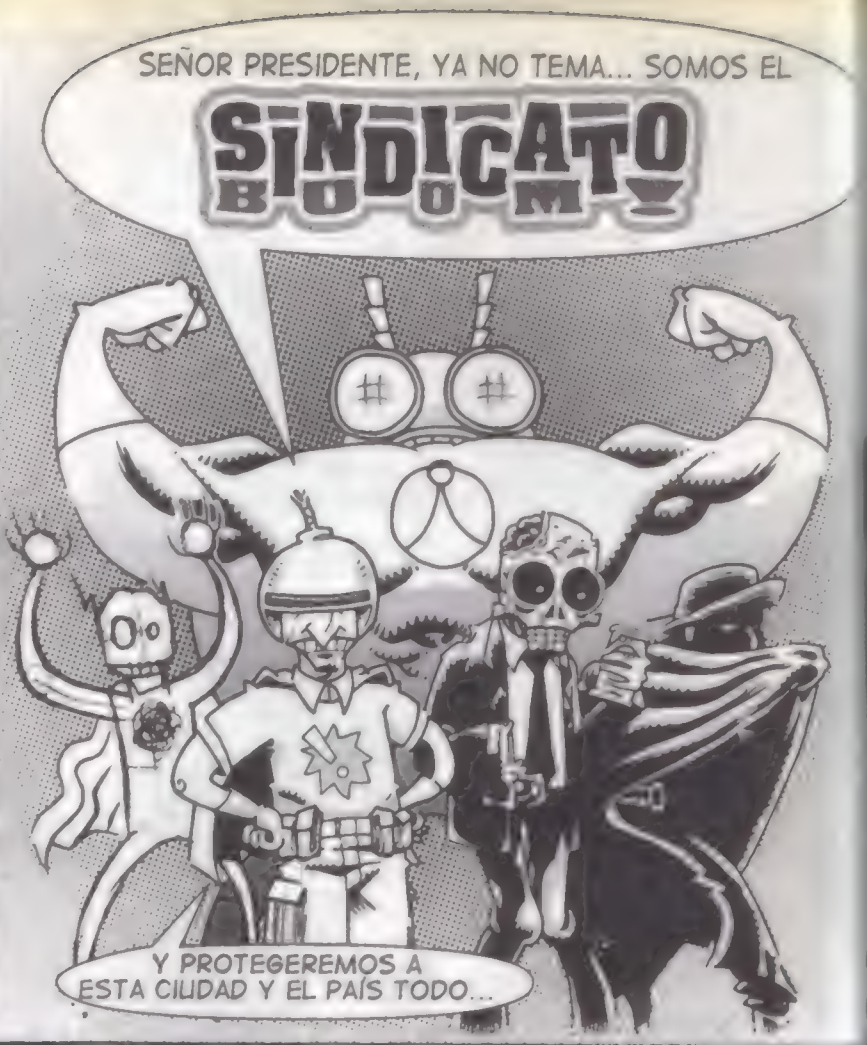

HOY, EN UN INFORME ESPECIAL, "EL VIGÉSIMO QUINTO ANIVERSARIO DEL EVENTO MM"
SEGÚN INVESTIGADORES, HACE 25 AÑOS EL GOBIERNO EXPERIMENTÓ CON ALIENS MUERTOS DE MISTERIOSA MANERA. LA IDEA ERA HERVIRLOS A VER QUÉ PASABA...
DURANTE EL EXPERIMENTO HUBO UNA FUGA. NUNCA SE PUDO SABER CÓMO SE PRODUJO EL SINIESTRO, PERO HAY TEORÍAS...
TENDRÍA QUE HABER JUGADO AL SOLITARIO
EL GAS LIBERADO SE DIFUNDIÓ POR TODO EL MUNDO, GENERANDO CAMBIOS GENÉTICOS EN RECHAZADOS SOCIALES...
Y AL AÑO, FREAKS, TREKKIES, COMIQUEROS, NERDS Y DEMÁS PARIAS SOCIALES TUVIERON HIJOS "METAMUTANTES".
¡UN MOMENTO! ME AVISAN QUE ESTAMOS EN DIRECTO CON UN ENFRENTAMIENTO *METAMUTANTE* EN PLENA CIUDAD...
¡EEEEEE!
SÍ, UN *MONSTRUO* DE VARIOS METROS ES ATACADO POR UN GRUPO DE *FREAKS SUPERPODEROSOS*
¡¡¡ATRÁS CIUDADANOS!!!

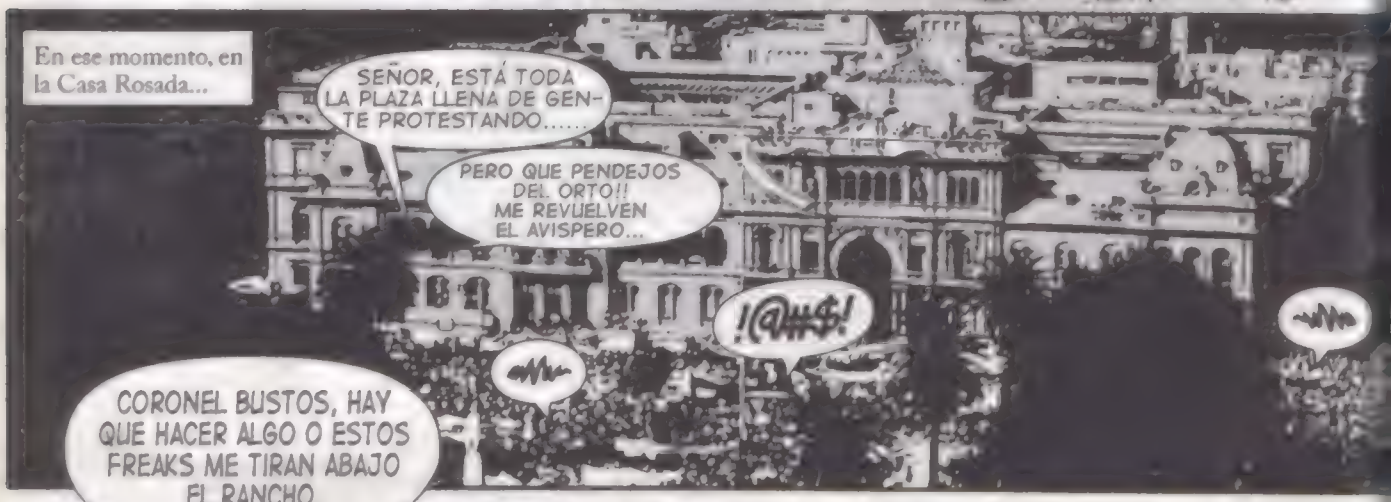
¡POL FAVOL, NO PEGUEN!
SOY "MOCHILLA"
¿BOOM, LE PEGO OTRA VEZ?
LO MÁS PELIGLOSO QUE HAGO ES SACAL FOTOS!
BSSS!
¡ AÚN NO, MOSCARDÓN!
¡CAERÁS ALIMAÑA!
ES UN LADRÓN DE ALMAS & COSA & MANDINGA ***
LO QUE!??
¡¡RAFF, INUTIL SU APOYO TERRESTRE
¡¡ATALE LAS PATAS!!
AH
FIERROSCORPIO, AYÚDALO...
VENGEREMOS POR LA JUSTICIA PREVALECE
EHH.. SÍ, COMO DIGAS
¿LE PEGO AHORA?
NO, TODAVÍA NO...
ACA' ESTOY...
ESTAMOS BAJO UNA CRISIS... ¿DÓNDE ESTABAS?
EN UN DRUGSTORE. ¿QUERES?
NO, MUY AMABLE., ¿NOS PODRIAS DAR UNA MANO?
EMM... SÍ, CÓMO NO...
¿LE PEGO?
ESTO E UN ATLO PELLO
MUUUY GRACIOSO.
MUY DE VODEVILLE...
ME VOY A QUEJAL EN TULISMO!
¡¿DÓNDE ESTÁ Z?!

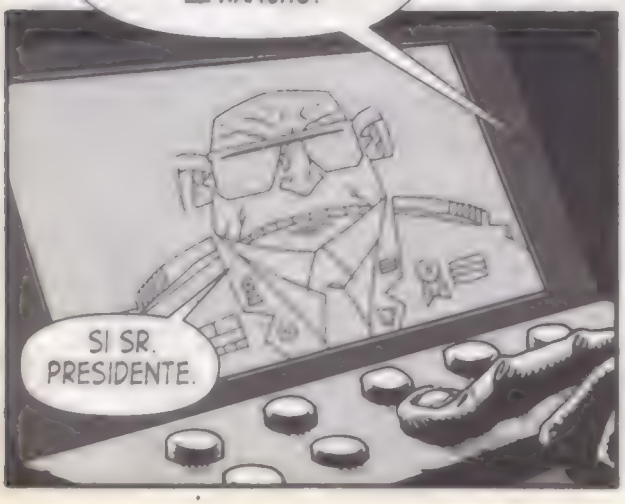

¡AHORA ES EL MOMENTO!
¡JALEN CON TODO SU PODER!!
BSSSS
¿LE PEGO?
¡NO HAGAN ESO!
¡AHORA SÍ!
¡PUEDES PEGARLE MOSCARDÓN!
SIIIIIIIII
NOOO!
KOOM
¡TENGO PASAPOLTE!
GRAA
GRAA
$
TRABAJO CONCLUIDO, CIUDAD PROTEGIDA...
KOWS!

¿ALGO QUE DECLARAR ANTE TAMAÑA DESTRUCCIÓN?

¡PUES SOLO UNA COSA PRECIADA PERIODISTA!


SEÑOR PRESIDENTE, YA NO TEMA... SOMOS EL
SINDICATO BUDOMY
Y PROTEGEREMOS A ESTA CIUDAD Y EL PAÍS TODO...


En ese momento, en la Casa Rosada...
SEÑOR, ESTÁ TODA LA PLAZA LLENA DE GENTE PROTESTANDO.....
PERO QUE PENDEJOS DEL ORTO!! ME REVUELVEN EL AVISPERO...
!@#$!
CORONEL BUSTOS, HAY QUE HACER ALGO O ESTOS FREAKS ME TIRAN ABAJO EL RANCHO.


SI SR. PRESIDENTE.

YA VAN A VER QUIÉN ES EL PRESI...
¿FIN?

ENTELEQUIA
Comicbookstore
MUÑECOS
COMICS EUROPEOS
Y AMERICANOS, MANGA Y ANIME
LIBROS DE ILUSTRACION Y ANIMACION
HISTORIETAS ARGENTINAS
WARHAMMER
CINE
CARTAS
ROL
Juramento 2584. Capital. 4788-4521
Talcahuano 470. Capital. 4371- 0886
e-mail: info@entelequiaonline.com.ar
www.entelequiaonline.com.ar

SEGURO QUE PENSASTE QUE ERAN UNA MALA COPIA DE LOS *SIMPSONS*. ¡ERROR! SE TRATA DE LA FAMILIA NORTEAMERICANA DEFINITIVA, QUE SE PARECE A LA TUYA Y A LA MIA: UN PADRE BRUTO Y EGOÍSTA, UNA ESPOSA PERFECTA, DOS HIJOS ADOLESCENTES TOTALMENTE FREAKS, UN PERRO QUE LEE EL MATUTINO BEBIENDO MARTINIS Y UN BEBE CON SUPERINTELIGENCIA QUE QUIERE MATAR A SU MADRE PARA DESPUÉS DOMINAR EL MUNDO. CONOZCAN LA HISTORIA DEL DIBUJO ANIMADO QUE SUPERÓ TODAS LAS PRUEBAS (Y NUESTRAS EXPECTATIVAS) BIENVENIDOS A

FAMILY GUY

POR MARTÍN CALANDRA
ILUSTRACIÓN DE SANTIAGO DEL PUP

REPARTO FAMILIAR

Cuando tenía 25 años, el creador y escritor Seth MacFarlane (para más detalles, ver *El nacimiento de Family Guy*) se encontraba en el limbo. Había abandonado la facultad en el tercer año de estudios de artes visuales en Rhode Island (para más detalles, ver *Animación 101*) y se había mudado a Hollywood. Allí, trabajó en diferentes proyectos hasta que finalmente logró hacer el piloto de 15 minutos: u$s 50,000 (para un piloto animado de media hora, la cifra sube a millón de dólares). Así que MacFarlane le mostró su creación a un amigo para ver si servía y salió al mercado para buscar productores. Fox, la cadena de Rupert Murdoch conocida por sus comedias animadas con temáticas bizarras (*Los Simpsons*, *Futurama*, *King of the Hill*), fue la única que se interesó por el proyecto. Peter Griffin, antes que en la mente de Seth, ya era un personaje bastante definido en el papel (para más detalles, ver *Peter*), la de Stewie, el bebé con delirios de dictador, y Brian, el perro intelectual y alcohólico.

El piloto fue bien recibido por los ejecutivos de Fox, que le pidieron 13 capítulos, para los que contaban con un presupuesto más elevado.

Family Guy arrancó con todo, estrenando durante el Super Bowl de febrero de 1999. Por ese entonces las series animadas de corte "adulto" eran un boom, y *Family Guy* se sumaba a *Los Simpsons*, *South Park*, *Futurama* y *Drawn Together*, a algunos personajes de *Saturday Night Live* y a otros programas que buscaban copiar el éxito de *Los Simpsons* y *South Park*. Era el momento en que debutaba también *The P.J.s* (la "stop-motion" de Eddie Murphy) y la dilatada [illegible] todas de Fox. A su vez, la cadena [illegible] Springfield, así como la serie *King of the Hill*.

Las comparaciones no dejaban a *Family Guy* bien parado. Colaboraba también con los críticos que Fox la vendiese como heredera de *Married... with children*. En realidad, *Padre de Familia* era una mezcla de todo. Los estereotipos de todas las

series norteamericanas les dieron de comer a los guionistas, y coexistía la típica familia norteamericana (¿se fijaron en cuántas series yanquis las familias están lideradas por una esposa linda y esbelta y un marido gordo e inculto?) con referencias a la cultura de la TV, como *El Increible Hulk* (de Bill Bixbie), *Who's The Boss*, *Alf*, publicidades de toallitas femeninas y habitantes de Plaza Sésamo que profesan abiertamente sus adicciones y sus orientaciones sexuales.

Algunas celebridades que prestaron sus voces fueron Adam West, Mark Hamill, Kiss, Luke Perry, Jenna Jameson... y la lista continúa... Si bien el humor y el "tacto" que tenían los chistes les daban letra a los críticos mas despiadados, otros recibían con muy buenos ánimos la onda del show. Las aguas estaban algo divididas.

Cuestión de suerte

Family Guy arrancó con todo y fue un hitazo, pero su humor muy jugado puso a la serie en riesgo en numerosas ocasiones. El humor, calificado por algunas organizaciones conservadoras como "anti-semita, racista y sexista", hizo que grandes marcas como Coca-Cola y Phillip Morris decidieran dejar de pautar en la franja horaria de la serie. Paradoja o no, uno de los impulsores de esta campaña anti-*Family Guy* fue el reverendo Richardson Schell, director de Kent School... quien no era otro que el director de Seth MacFarlane cuando estudiaba en su adolescencia (parece que al reverendo en realidad le rompía las pelotas que la familia se llamase Griffin, igual que el apellido de Elaine Griffin, su asistente personal). Y el esfuerzo de este hombre y otras organizaciones provalores norteamericanos que no existen lograron que otras empresas importantes le quitasen apoyo, entre ellas Chrysler, The Gap, Kellogg's, Pepsi, Kentucky Fried Chicken y McDonald's.

Al año siguiente de su estreno, MacFarlane ganaba un Emmy por la voz de Stewie, para quien intenta darle una onda "villano británico". Pero si bien se estaba generando un fandom estable, Fox movía a *Family Guy* por toda la grilla de programación, e iba de acá para allá cual bailarina bajo metanfetaminas. Al final de la segunda temporada, la serie fue cancelada. Los guionistas y dibujantes se estrecharon sus manos, se dijeron los típicos "loco, fue un placer... que no se corte" y siguieron con sus vidas. Después de todo, estábamos hablando de una serie que había fracasado, ¿no?

Seth MacFarlane indudablemente es un tipo con suerte. La cúpula directiva de Fox se renovó, y decidieron darle otro año de vida a la serie. Pero todos los guionistas estaban volcados a nuevos trabajos, así que hubo que contratar nuevos a último momento (siempre con MacFarlane a la cabeza). Quizá esto logró que los guiones siguiesen manteniéndose frescos.

Y llegamos a fines de 2001, cuando la ciudad de Rhode Island decidió organizar una conferencia donde Seth MacFarlane iba a ser el principal orador. El viaje no tuvo mayores inconvenientes, y el muchacho se embarcó al aeropuerto para volver a Los Angeles y seguir produciendo la serie. Pero una vez allí le informaron que había perdido su avión. Su agente de viajes le había dicho que su regreso era a las 8 y cuarto, cuando en realidad era menos cuarto (7:45 de la mañana).

MacFarlane puteó, se prometió arrancar flor de quilombo y se compró un pasaje en el vuelo siguiente. Y mientras el muchacho esperaba en el aeropuerto, las pantallas de TV de todo el mundo mostraban cómo ese avión que había perdido se estrellaba en una de las Torres Gemelas. Sí, era el fatídico 11 de septiembre de 2001.

A pesar de la innegable suerte de MacFarlane y de las peticiones de los fans, *Family Guy* fue cancelada al final de su tercera temporada.

Volver a empezar

Ustedes se preguntarán, de todas las series de corte adulto, para qué hablar de una que cancelaron por bajo rating, a la que ningún auspiciante apoyaba y a la que Fox le había negado nuevas oportunidades. Bueno, este no fue el fin de *Family Guy*, ni mucho menos.

La serie es, sin lugar a ninguna duda, muy buena. Es ingeniosa y a la vez tiene el típico chiste de flatulencias. Pero es muy graciosa. Así lo veía el Cartoon Network, cuando decidió crear la sección Adult Swim, donde se emitían series de animación para adultos. Con 50 episodios en su haber, *Family Guy* se sumó a *Futurama* entre las series rescatadas por este canal, donde se emitían en un horario fijo, sin presiones. Mientras los fans ya habían hecho una petición de más de 110.000 firmas por nuevos episodios, el Cartoon cosechaba con *Padre de Familia* un rating que Fox ni soñó (casi dos millones de televidentes). Encima, el DVD de la serie vendió "apenas" 1.6 millones de copias.

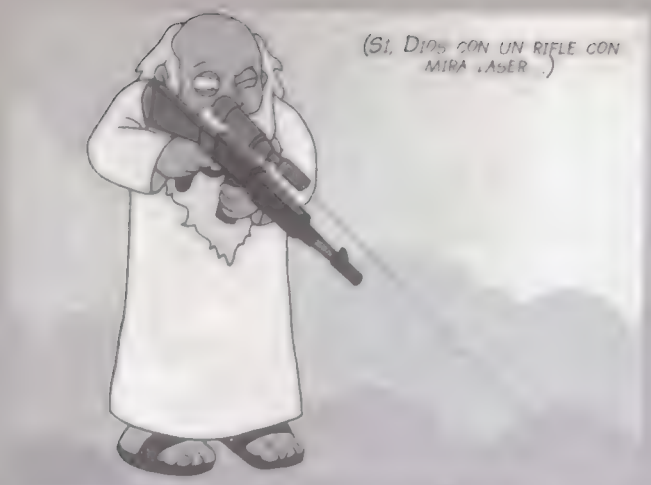
Y nuevamente la cúpula de Fox cambió: hicieron números y no entendían como *Family Guy*

Dulce venganza

El episodio #51 marcó el regreso de *Family* luego de dos años de ausencia en la pantalla. Se emitió el 1º de mayo de 2005, y en una serie donde el humor no tiene concesiones, los responsables de esta serie no podían dejar pasar algunos palos a la Fox.

El episodio comienza co[n] lo, con la [...] la tele. En eso entra Peter agitado y dice: **"Atención, todos, tengo malas noticias... ¡Nos cancelaron!"**. Lois responde: **"Oh, no. Peter, ¿cómo pueden hacer eso?"**. El responde: **"Bueno, desafortunadamente, Lois, no hay lugar en su programación. Tenemos que aceptar el hecho de que Fox tenga que hacerle lugar a excelentes shows como *Dark Angel*, *Titus*, *Undeclared*, *Action*, *That 80's Show*, *Wonderfalls*, *Fastlane*, *Andy Richter Controls The Universe*, *Skin*, *Girls Club*, *Cracking Up*, *The Pits*, *Firefly*, *Get Real*, *Freaky Links*, *Wanda At Large*, *Costello*, *The Lone Gunmen*, *A Minute With Stan Hooper*, *Normal Ohio*, *Pasadena*, *Harsh Realm*, *Keen Eddy*, *The Street*, *American Embassy*, *Cedric The Entertainer*, *The Tick*, *Louis* y *Greg The Bunny***". Lois pregunta **"¿no hay esperanza?"**, a lo que Peter responde: **"Bueno, supongo que si TODOS esos shows fracasan, tendríamos una oportunidad"**. Fox había [...]istado a esas series cuando [...]eló *Family Guy*, y [...] [...]aclarar que absolutamente todas ya habían sido sacadas del aire al momento de emitirse [...]sodio.

La venganza [...]



era tan exitosa y ellos ahí, can celándola. Con un DVD que fue un récord histórico en ventas para poder vender *Padre de Familia* a la televisión abierta (que pide 85 episodios como mínimo), decidieron comprar 22 capítulos nuevos. Así resucitaba *Family Guy*, serie que hoy en día es furor en los Estados Unidos y que afortunadamente podemos ver en lenguaje original por Fox.

JUGANDO AL STRIP-POKER CON LOS SUPERAMIGOS

El humor de *Family Guy* es bastante peculiar. A veces los gags se suceden uno atrás de otro, mientras que en otras opor

es están los remates al arro. Pero quizá el de esta serie sea los es (tanto celebrida personajes ficticios) pasado por las cinco Aquí enumeramos a

Adam West interpretado por él alcalde de Quahog. o, bordeando la Es un confeso que se caso mano derecha que la engaña

Dios Homero dijo que personaje de ficción y no podía faltar en

¿Y QUIÉNES SON LOS GRIFFIN?

Peter Lowenbrau Griffin
Voz: Seth MacFarlane
Edad: 42 años
Ocupación: depende

La familia está extrañamente dirigida por Peter, un gordo que ama la TV, egoísta, sexópata y muy, muy idiota. Descendiente de irlandeses, comparte con ellos su afición por la bebida (parece que Irlanda era una sociedad utópica e hiperdesarrollada hasta que uno descubrió el whisky).

Peter trabajaba en una fábrica de juguetes, y un día invitó a su jefe a cenar, pero éste se murió atragantado luego de prometerle un ascenso. Fue así que terminó siendo pescador. Luego de chocar su bote, se volvió barman, aunque tuvo otros empleos, como sheriff, empleado de la compañía eléctrica, cazafantasmas, gemelo fantástico (se transformó en el tampón de Jayna y se escondió en su cartera), alcalde de Nueva Quahog, le daba calor por la noche a Lara Flynn Boyle, y fue presidente de Petoria, un país que creó en el terreno de su casa.

Lois Pewterschmidt Griffin
Voz: Alex Borstein
Edad: 40
Ocupación: Profesora de piano

Lois es la adinerada hija de los Pewterschmidt, quienes la desheredaron tras haber engendrado semejante familia y haberse casado con tremendo idiota. Lois es paz y amor, hasta que explota y se vuelve una perra vengativa y psicópata. Ella da clases de piano cuando no está arreglando la casa y atendiendo a su familia. Es quizá el único miembro de la familia con algo de sensatez, aunque, como toda mujer prefecta, supo ser muy promiscua (experimentó con el lesbianismo y, entre otros, tuvo relaciones con Gene Simmons, de KISS).

Megan "Meg" Griffin
Voz: Lacey Chabert (primera temporada) / Mila Kunis (a partir de la segunda temporada)
Edad: 17 años
Ocupación: Estudiante

Meg es toda una Griffin, con un ligero sobrepeso y escasas ambiciones (aunque a Peter una vez se le escapó que ella es adoptada y su padre se llama Stan Thompson). Lo que sí se sabe es que nació con una cola. Meg se avergüenza de toda su familia, y su único talento es imitar el canto de los pájaros. Sueña con ser popular, y de ser posible quisiera ser negra, para que su enorme culo esté a la moda. Jimmy Fallon la desvirgó en el sketch de apertura de Saturday Night Live, y en una oportunidad se hizo un cambio de sexo y cambió su nombre a Ron. Como todos sus planes para ser aceptada, esto tampoco prospero.

Chris Cross Griffin
Voz: Seth Green
Edad: 13 años
Ocupación: Estudiante

El hijo mayor de los Griffin, es digno descendiente de su padre. Es casi tan idiota como él (en realidad un poco más). Disfruta mirando la tele y pintando. También gusta de tocarse durante los pijama party de su hermana. Una vez salió con Kate Moss, pero un día abrieron una puerta y la brisa se la llevó volando por la ventana. No tiene más ambiciones que dibujar, y su padre lo envidia porque tiene un matafuegos entre las piernas. Lo aterroriza un mono malvado que vive en su placard y que de tanto en tanto lo amenaza con degollarlo.

Brian Griffin
Voz: Seth MacFarlane
Edad: 7 años (o sea 49, según los años caninos)
Ocupación: Mascota familiar

Este miembro de la familia es el perro, quien fuera adoptado luego de limpiar el parabrisas de Peter por unas monedas. De su vida en la calle quizá derive su alcoholismo (que él nunca va a admitir).

Incluso, luego de una temporada como perro de narcóticos, se hizo adicto a la cocaína. Sin embargo es el miembro más inteligente de la familia Griffin, y generalmente es el único que sabe de antemano que Peter se va a mandar una cagada. Está enamorado de Lois y con unas copas de más ha intentado conquistarla (pero sin éxito). Le gusta leer el diario en la mesa junto con una taza de café, y entre sus tantas profesiones fue director de películas porno. Tiene una voz brillante, y pasa su burguesa vida bebiendo cocktails, leyendo y tomando sol.

Stewie Gilligan Griffin
Voz: Seth MacFarlane
Edad: 1 año
Ocupación: Matar a Lois

El bebé de los Griffin, Stewie, sueña con poder conquistar el mundo, pero antes tiene que destruir a la mujer que lo confinó a un útero durante 9 meses: su madre, Lois. Stewie odia a esta mujer con todo su ser, y con sus juguetes y pedazos de chatarra que va encontrando logra construir artefactos como máquinas del tiempo y controladores del clima, con los que busca lograr sus fines. También tiene escondido un arsenal que no sabemos bien de dónde saca.

Una explicación de su inteligencia y maldad podría ser que Lois fumó porros durante su embarazo.

Su mejor amigo es Rupert, su oso de peluche, que es bala como él (según se comenta).

Family Guy. El creador del universo se avergüenza cuando alguien cuenta la historia de Bob, le gustan las mujeres, y tiene una novia, Karen, que lo obliga a usar preservativo.

Jesús: Hijo de Dios, le gusta ir por Quahog haciendo milagros. Se reveló que en vida todo lo que le gustaba era bailar, cantar y hacer truquitos de magia baratos. Protagonizó junto a Chris Tucker "La Pasión de Cristo II", donde viajaba al presente y se iroteaba con la mafia.

La Muerte: Es un perdedor que vive con su mamá y nunca tuvo una cita satisfactoria. Una vez Peter la reemplazo cuando se dislocó el tobillo, y él se encargó de matar a todo el elenco de *Dawson's Creek*.

Slobodan Milosevic, Saddam Hussein, Muammar al-Qaddafi, Fidel Castro y Kim Jong Il: Líderes anti-americanos que fueron a un asado mientras la casa de Peter era el país Petoria. Lo más grosso: Hussein tratando de imitar a Kramer, de *Seinfeld*, y los líderes mundiales jugando al marco-polo en la pileta.

Albert Einstein: Como trabajaba en la oficina de patentes, golpeó y dejó inconsciente a un tal Smith y le robó la Teoría de la Relatividad.

Plaza Sésamo: Lucas el Monstruo Comegalletas aparece internado por su severa dependencia a las galletitas. Beto y Enrique también son representados, aunque viviendo juntos en un departamento. Ambos duermen desnudos en la misma cama, y Enrique se queja por el alcoholismo y el mal humor de Beto.

George W. Bush: Además de representarlo como un borracho que va a traer el apocalipsis, es un cagón de aquellos (había llegado a Vietnam justo cuando la guerra había terminado, y se escondió en la casita del árbol después del paso del huracán Katrina).

Jackie Chan: Peter confunde a todos los asiáticos con Jackie Chan. Cuando realmente se lo encuentra, Chan confunde a Peter y a Chris con Ethan Hawke, y a Meg con Malcom (de la serie del mismo nombre, que también dan en Fox).

Los Superamigos: Superman aparece en el infierno por haber matado a una prostituta que se rió de él por ser "más rápido que una bala". Peter también estuvo en el Salón de la Justicia jugando al strip poker. Wonder Woman perdió una mano y se quitó su corpiño. El resto de los Superamigos se quedó embobado mirándola (menos Robin, que tocaba a Peter por abajo de la mesa).

Los Thundercats: Leon-O usa la Espada del Augurio para espiar a Chitara haciendo pis en el baño (como dato freak, las voces de estos personajes son de los actores que los interpretaban originalmente).

Walt Disney: Cuando estaba formándose como dibujante, corrompió a Minnie Mouse y la forzó a quitarse la ropa para hacer un retrato desnudo.

Vincent Van Gogh: Se corta la oreja para regalársela a su novia. Cuando ella le dice que va a ser una historia graciosa para contarle a sus hijos, Van Gogh, preocupado, le revela que esa no fue la única parte de su cuerpo que se cortó para regalarle...

Padres de familias americanas

Con un indudable éxito bajo el brazo, Fox decidió comprarle a MacFarlane una nueva serie llamada *American Dad*, que también narra la vida de una típica familia norteamericana (los Smith), aunque esta vez se trata de un paranoico agente de la CIA, una ama de casa demasiado perfecta, un hijo geek, una hija hippie, un alien escapado del Area 51 y un pez dorado con la mente de un científico alemán (un combo explosivo). Aunque de un humor similar a *Family Guy*, *American Dad* se ríe todavía más de la falsedad de la vida yanquí y su culto a la paranoia imperialista. Si me preguntás cuál de las dos series es mejor, me ponés en un aprieto...

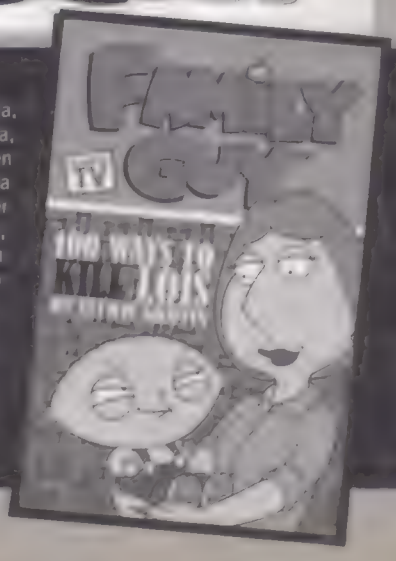
Seth MacFarlane pasó de fracasar en su intento de lanzar su propio dibujo animado a tener dos productos exitosos en el aire. Y *Family Guy*, la que en este número destacamos, tiene el peculiar récord de ser la única serie que se volvió más popular luego de ser cancelada. No existe en la historia un hecho similar, donde una cadena volviese a bancar una serie a la que ya le había bajado el pulgar y que, inexplicablemente, había dejado fuera del aire por dos años. Muchos suponen que fue porque *Padre de Familia* estuvo años adelantada a su época. Y a un producto brillante, tarde o temprano, el éxito le termina llegando. ■

Mas allá de la TV

Además de los nuevos episodios que se están emitiendo durante 2006, para este año comenzarán a emitirse episodios exclusivos para la web. MySpace.com, IGN.com y el sitio oficial de Fox comenzarán a emitir estos episodios, que costarían u$s 1.99 (una ganga). Estos episodios no serán aventuras de la familia Griffin, sino un talk show del tirano bebé Stewie, siguiendo los pasos de *Space Ghost: Coast to Coast*.

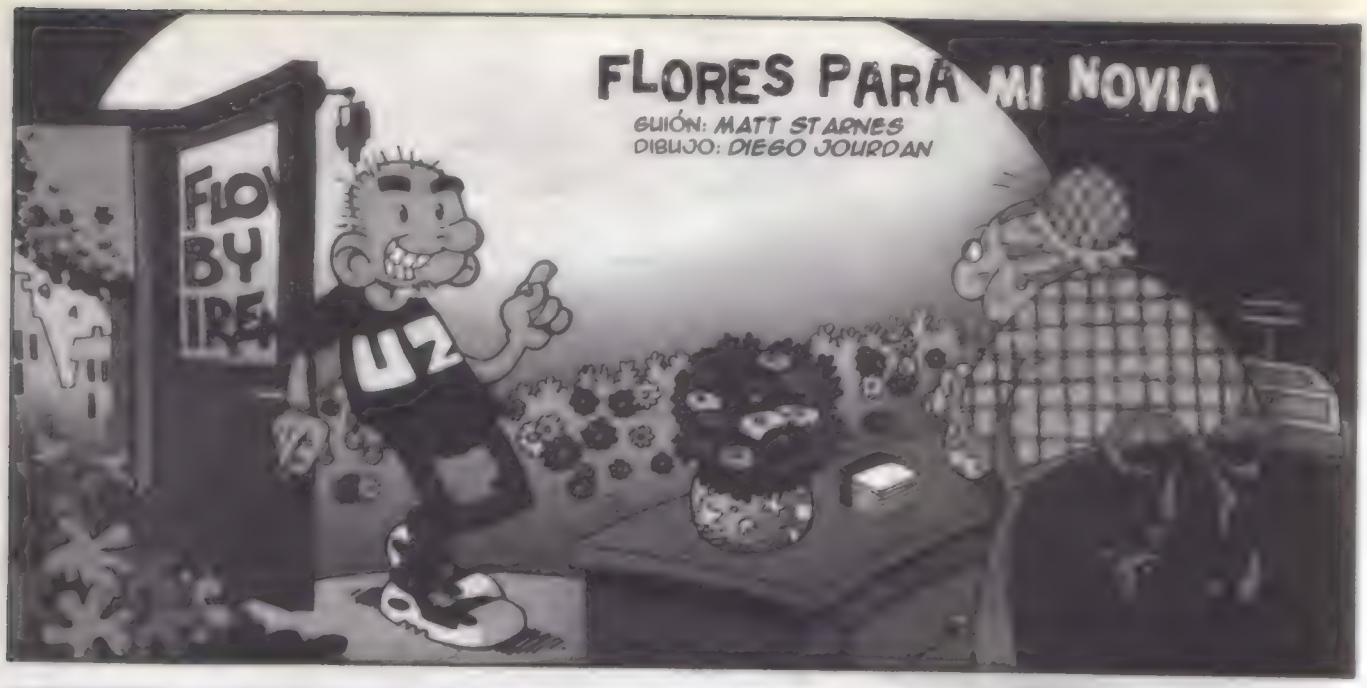
Pero un éxito no podía capitalizarse de otra forma que no fuese en forma de historieta. En abril de 2006 llega a las comiquerías el comic de la familia nativa de Quahog, Rhode Island.

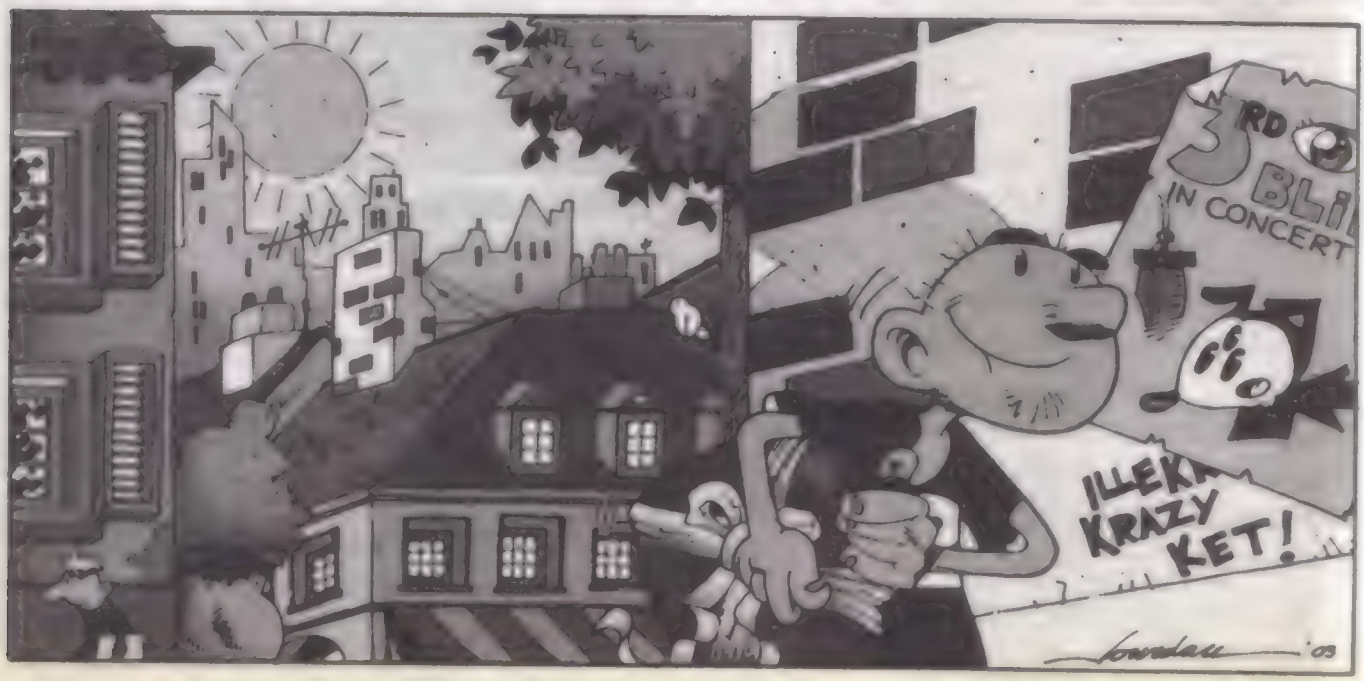
Family Guy: 100 ways to kill Lois by Stewie Griffin (Padre de Familia: 100 maneras de matar a Lois por Stewie Griffin) será el título del primer especial de tres partes, escrito por Matt Fleckenstein, miembro estable de la serie animada. La revista en cuestión es mitad historieta, mitad libro de autoayuda, escrito por los personajes en primera persona. La segunda entrega será la Guía de Peter Griffin para la Paternidad, también conocido como "La familia viene primero (justo después de la TV)", y el tercero será escrito por Chris Griffin, titulado "Los libros no tienen buen sabor". Edita Devil's Due, y cada especial tendrá 48 páginas.

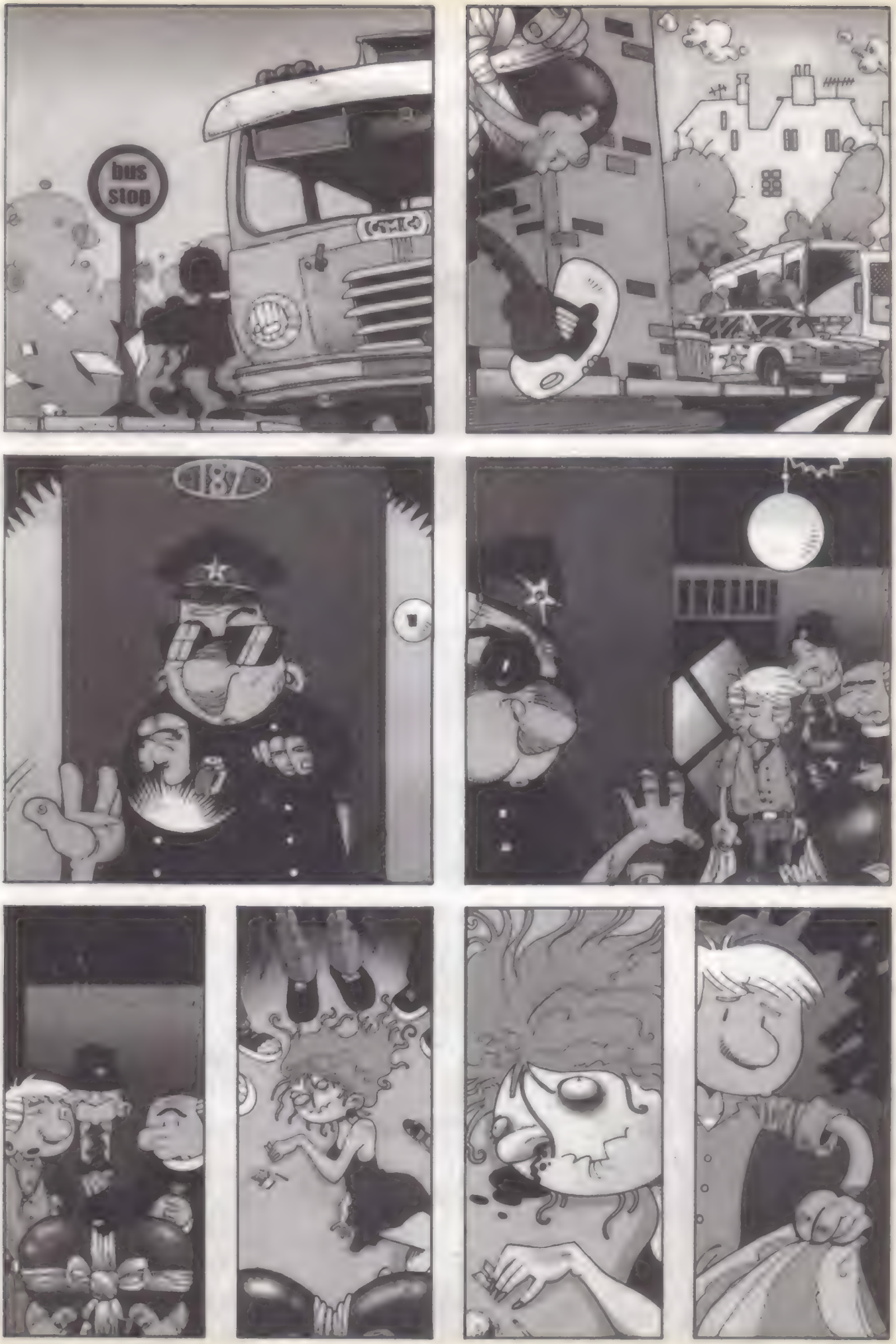


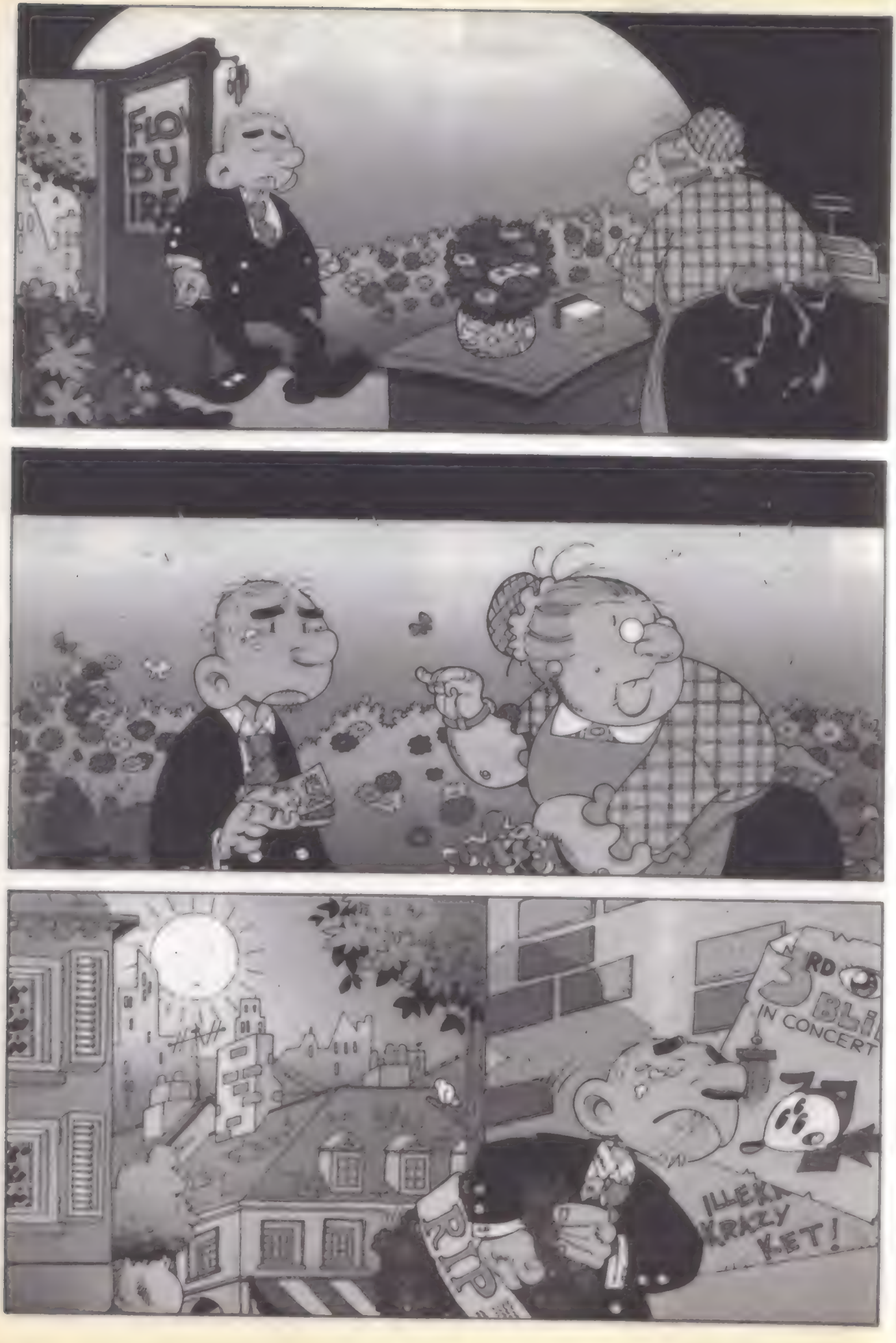
FLORES PARA MI NOVIA

GUIÓN: MATT STARNES
DIBUJO: DIEGO JOURDAN






bus
stop

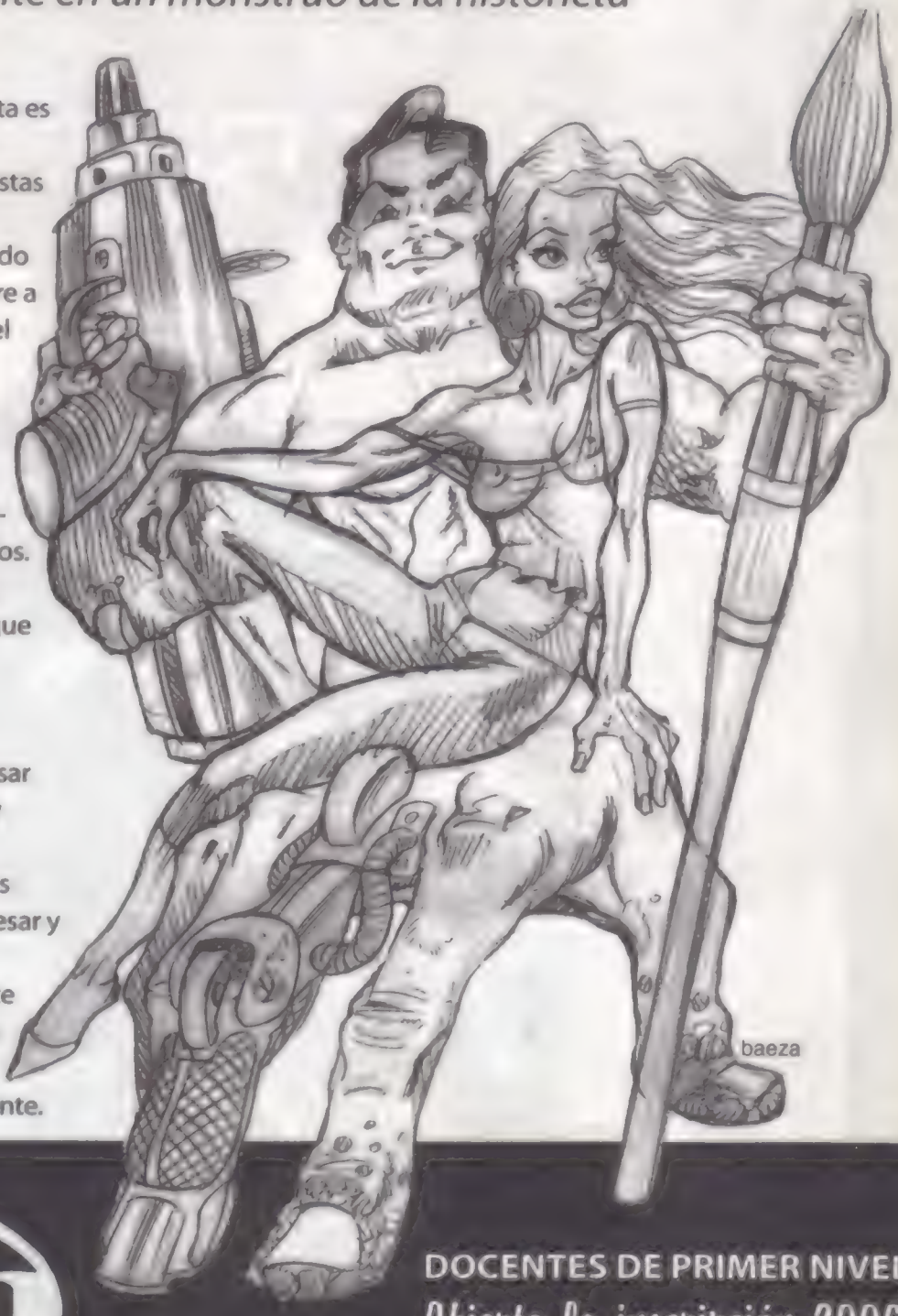

FLO
BY
IRE
RD
IN CONCERT
RIP
KRAZY
KET!

CARRERA INTEGRAL de

HISTORIETA

convertite en un monstruo de la historieta

La Escuela Argentina de Historieta es tradicionalmente en espacio incubador de dibujantes y guionistas dedicados a esta disciplina.
Un lugar donde converge el mundo de la historieta, un arte que se abre a la plástica, la literatura, el humor, el drama y la fantasía.
Es el lugar de aquellos que quieran estudiar y recrearse en un ámbito para el disfrute, el aprendizaje y el perfeccionamiento del dibujo y sus oficios derivados.
Hacer historietas, dibujar, ilustrar, hacer humor gráfico, son oficios que se aprenden, no hacen falta conocimientos previos.
Para eso desarrollamos una metodología que permite progresar rápidamente porque es racional y sistemática.
Sabemos que hoy no hay muchos lugares en donde te puedas expresar y formar en esto que te gusta.
Nosotros estamos acá para llevarte al máximo de tu talento, para que seas un dibujante, un profesional completo técnica e intelectualmente.



eah

Escuela Argentina de Historieta

DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Abierta la inscripción 2006

sin matrícula de ingreso.

info@eahistorieta.com.ar

tel:4300-1892 / 7230

www.eahistorieta.com.ar

[illegible] OBSESION CON LOS MEDIOS DE COMUNICACION. SU PERCEPCION DE LA REALIDAD Y LAS TRAMAS DE MANIPULACION QUE CREA SU BANCARIO. EMPRESARIOS QUE MUEVEN LOS HILOS DE LA MARIONETA POLITICA DE TURNO Y BUFONES [illegible] CARGOS PUBLICOS. PARECE QUE ESTUVIERAMOS HABLANDO DE LA HISTORIA ARGENTINA RECIENTE, ¿NO? PERO NO, ESTAMOS HABLANDO DE UN COMIC FUNDAMENTAL DE LA GLORIOSA DECADA DEL '80. UNA GEMA ETERNAMENTE [illegible] POR *WATCHMEN*, *DARK KNIGHT* Y DEMAS ICONOS, PERO A LA VEZ REFERENTE QUINTAESENCIAL DEL VIRAJE DEL COMIC NORTEAMERICANO HACIA EL PUBLICO ADULTO. Y, DE PASO, LA MEJOR OBRA EN LA NOTORIA CARRERA DE HOWARD CHAYKIN. BIENVENIDOS A LA AMERICA DE

AMERICAN FLAGG!

POR ANDRES ACCORSI
DIBUJO DE FERNANDO LEON GONZALEZ

TRACK 1 / HEROES

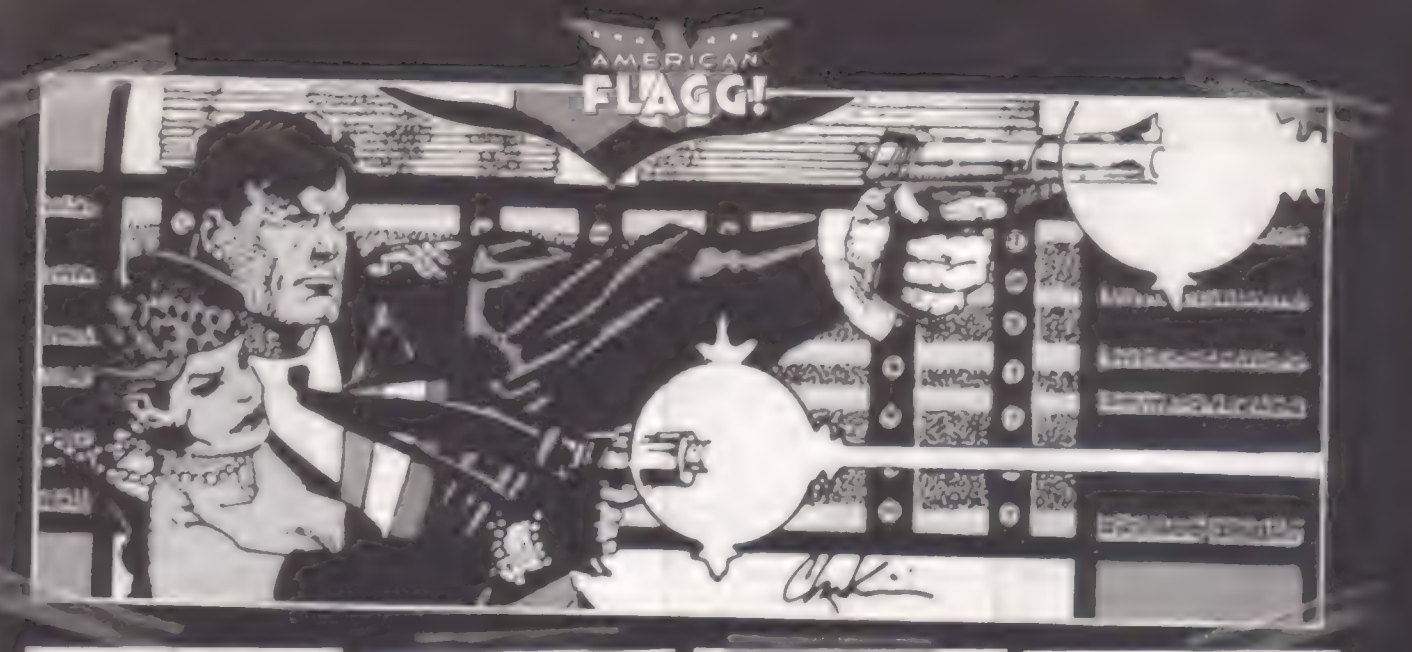
Estamos a principios de los '80 y la idea por entonces brillante de concentrar la venta de comics en un creciente número de comercios especializados da por resultado una nueva etapa de prosperidad para una industria que había estado en terapia intensiva durante casi todo el período que va de 1968 a 1980. Esto genera, lógicamente, la aparición de nuevas editoriales, que tratan de arrimar para sus arcas aunque sea un pedacito de la gigantesca facturación que el nuevo sistema le regala a las editoriales más grandes, es decir, DC y -principalmente- Marvel, líder indiscutida en esta etapa.

Sin embargo, los nuevos editores habían aprendido la lección de los '60s y '70s: el que apuesta a los superhéroes pierde. De todos los emprendimientos editoriales de las décadas anteriores, sólo subsistían aquellos cuyas propuestas eran radicalmente distintas de las fórmulas tradicionales del género de superhéroes, que para ese entonces tenía sólo dos dueños inequívocos: Marvel y DC. Por afuera de ese sistema había posibilidades no solo para proyectos de gran ambición como *Heavy Metal*, sino incluso para pequeños aventureros como James Warren (mítico editor de *Creepy* y *Vampirella*), la editorial Eclipse (que publicaba novelas gráficas sin superhéroes) y autoeditores como Ward Graphics (*Elfquest*) o Aadvark-Vananeim (*Cerebus*).

Pero la fórmula era clara: para triunfar había que mantenerse lejos de los superhéroes.

Las propias DC y Marvel, cuando descubren que el nuevo circuito de ventas les permite experimentar con temas nuevos, se vuelcan a productos orientados a un público más adulto, donde las claves parecen ser los heroes sin poderes y la incorporación de elementos de la ciencia ficción. Esta tendencia engloba, por ejemplo, a *Ronin*, *Camelot 3000* (en DC), *Dreadstar* y *Six From Sirius* (en Marvel). Y a la misma tendencia se suma desde el primer día la editorial First, situada en Chicago, que sale al ruedo en 1983 con series como *Starslayer*, *Grimjack*, *Dynamo Joe* y *American Flagg!*, todas ellas con aventureros sin superpoderes y conceptos propios de la sci-fi.

Y, durante algunos años, a First le va realmente bien, en parte gracias al éxito de una serie que conquista de inmediato al publico, a la crítica y a los profesionales del medio, y que tiene la hoy casi imposible particularidad de no parecerse a nada de lo que se había [illegible] antes. Esa serie es *American Flagg!* y en apenas [illegible] años su creador, Howard [illegible], pasará de ser un cuasi [illegible] de novelas [illegible] que nadie recuerda a [illegible] de los autores más respetados y mejor pagos del [illegible]. El propio Alan Moore dice de [illegible] *American Flagg!* "Es divertida, es sexy, es política, todo en la vida de Chaykin está [illegible]



mente estilizado, eso es lo que hace que su estilo me resulte fascinante e interesante."

TRACK 2 / CUANDO LLEGUE EL MAÑANA

El primer número de *American Flagg!* se publicó en octubre de 1983. De a poquito y obviando las obviedades, la serie nos va metiendo en una distopía cínicamente feliz, en una sátira del rumbo que por ese entonces llevaba nuestro mundo. Estamos en 2031 y los EE.UU. están dominados por las grandes corporaciones que manejan, saturan y adulteran los medios de comunicación masivos, a tal punto que el programa de TV más visto se titula *Bob Violence*. El sexo se expande por todas partes gracias a una droga llamada Mañacilina, que acabó con todas las enfermedades de transmisión sexual pero está esterilizando secretamente a toda la población.

El año 1996 fue el Año Dominó: la Unión Soviética colapsó a causa de levantamientos islámicos, Alemania se reunificó y conquistó Inglaterra, Irán e Israel se tiraron con bombas atómicas, los bancos colapsaron y las principales potencias son la Liga Pan-Africana y la Unión Brasileña de las Américas. Como si esto fuera poco, el gobierno de EE.UU. se tuvo que exiliar en Hammarskjold Center, una fortaleza situada en la colonia Gagaringrad, en Marte.

Casi todo el territorio de los EE.UU. (excepto California, que se hundió en el Pacífico) está bajo el control de una megacorporación, Plex-USA (creada por la cúpula empresaria-política-científica exiliada en Marte), cuyos Plex Rangers cumplen el rol de policía en los Plexmalls, gigantescas ciudades-shopping donde se agrupó la ciudadanía tras el colapso. La única resistencia a este sistema está encarnada por el American Survivalist Labor Committee.

¿Cuál es el verdadero plan del Plex? ¡Venderle el territorio de EE.UU. a las nuevas superpotencias! Pero la idea es venderlo con la menor cantidad posible de gente, por eso la droga que esteriliza, y por eso el auge de la violencia, fomentada por un gobierno que regala armas a los grupos políticos más radicalizados, prohíbe los deportes organizados y elimina toda la educación excepto la enseñanza de técnicas de combate. Todo está dado para que el pueblo estadounidense se extinga en pocos años.

TRACK 3 / EL SOL SIEMPRE BRILLA EN TV

La serie arranca cuando llega a Chicago Reuben Flagg, un muchacho judío, nacido en Marte, cuyos padres le inculcan un verdadero patriotismo por los valores que alguna vez representó EE.UU. Flagg es un actor de escaso talento, al que le fue bastante bien como galán de telenovelas gracias a su facha... hasta que lo desplazó un actor creado por computadora. Entonces decide convertirse en un Plexus Ranger y es asignado al Plexmall de Chicago, uno de los más bravos de la Tierra.

En su primera misión, Flagg logra frenar la emisión de *Bob Violence* y descubre, entre otras cosas, los mensajes sublimina les que emite la tele, la verdad sobre su compañero Hilton "Hammerhead" Krieger y la existencia de una cadena de TV pirata (Q-USA), que será clave para desentrañar las ocultas motivaciones del Plex.

La televisión será un tema recurrente a lo largo de toda la serie (de hecho, la cuarta trilogía gira en torno a ese tema) y no son pocos los personajes protagónicos que llegarán a conducir sus propios programas de TV. Chaykin se hace cargo de su obsesión por la TV, pero siempre que la nombra es para denostarla. **"La mayoría de los guiones que leo en los comics son tan malos que hacen que me parezca buena la TV"** dijo en una entrevista. También reveló que muchas de las peripecias que viven sus personajes en torno al control de un canal de TV están tomadas de su propia experiencia, cuando ayudaba a un amigo de su juventud que tenía una radio en New York.

TRACK 4 / CARNE POR FANTASIA

Mucho más que casi todos sus contemporáneos, Reuben Flagg es un héroe de su tiempo, un héroe posmoderno que representó a la perfección el espíritu de los '80s.

Flagg es, ante todo, un minimalista. No necesita capa ni disfraz para tratar de imponer justicia. Le alcanza con un uniforme pseudo-policial y con lo esencial de todo héroe: ser un tipo excepcional a quien las circunstancias llevan a elevarse por encima del resto y a confrontar con éxito los flagelos de su tiempo.

En segundo lugar, buena parte de la serie gira en torno a la transformación de Flagg de chico inocente y bienintenciona

do a un tipo más chico, que aprende que para ganar muchas veces hay que jugar sucio. Y paralelamente aprende a no agrandarse, a no creérsela. Por eso, Flagg es un heroe que no se toma a sí mismo demasiado en serio (un rasgo constante y enervante en tantos otros personajes), lo cual deja abierta la ventanita para una identificación mucho más fuerte por parte del lector, y además es una especie de tributo de Chaykin al *Plastic Man* de Jack Cole, al que venera desde su infancia.

Y, lo más importante, Flagg es un héroe con defectos. No sólo porque cancherea y se la cree, no sólo porque su educación lo hace quedar como un ingenuo (cuando no como un pelotudo) frente a la corrupción desenfrenada con la que se topa, sino porque además es un mujeriego compulsivo, que se mete en los más inenarrables despelotes con tal de acostarse con cuanto minón infernal aparece en su revista (y créanme, son muchas).

American Flagg! se caracterizó por su incesante desfile de escotes y tacos altos y por su modo sumamente abierto y adulto de encarar el tema del erotismo y la sexualidad, del que tan poco se hablaba hace 20 años en el comic yanki. Por supuesto, esto le valió a Chaykin la crítica de los sectores más reaccionarios del ámbito del comic, pero el autor explicó su postura con total claridad: **"Acá el problema, lo que confunde a la gente, es que siempre que se tocó el tema del sexo en los comics se hizo en comics muy malos, estúpidos, banales, sexistas, una cagada. En la historieta nunca se asoció lo sexual con lo inteligente, sino con mierda para imbéciles. De ahí viene la confusión."**

Con esa coherencia, y sin llegar nunca a los niveles de sexo explícito de *Black Kiss* (un proyecto posterior a *AF!* repleto de travestis, fellatios y demás elementos típicos del cine XXX), Chaykin le puso pimienta y cachondeo al comic de los '80s.

TRACK 5 / SIGNO DE LOS TIEMPOS

Alguna vez Chaykin dijo: **"El problema más grave de *American Flagg!* es que hace algo que ningún comic debería hacer: requiere tiempo."** Y eso es absolutamente cierto. *AF!* no sólo entra en la historia del comic adulto por su lenguaje rápido o por el tratamiento de temas como política, violencia o sexo. Estamos ante una historieta difícil de digerir, pero sobre todo difícil de leer.

A diferencia de los comics obvios y lineales, *AF!* conserva el caos de la vida real: personajes que aparecen y desaparecen, o que cumplen un rol absolutamente menor en una trama para luego ser centrales en la siguiente, muchísimos diálogos que arrancan ya empezados (tipo "...entonces lo mira y le dice ¿vos me estás jodiendo?"), datos importantísimos para la resolución de los plots que están apenas insinuados en cosas que pasan en los fondos o en mínimas pantallitas de tele... Todo está dado para que uno preste mucha, mucha atención, o se pierda en ese desfile de tetas, chumbos y trompadas magníficamente dibujado.

La narrativa de Chaykin es clara. El tipo no se priva de dibujar nada (el minimalista es Reuben, no Howard) y hay detalles cuidadísimos por todas partes. Igual, el tempo del relato fluye, nos lleva casi como si estuviéramos viendo cine (pero acá hay que prestar más atención). Todo está dosificado con mano maestra, pero dentro de un planteo denso, con muchas capas de información, con muchos niveles de lectura y con un notable lucimiento del letrista, el gran Ken Bruzenak.

Chaykin estructura sus primeros 12 números (los que planificó antes de empezar la serie) como una única historia, dividida en cuatro arcos de tres episodios de 28 páginas cada uno. Un desafío monumental, no sólo en términos de planeamiento, sino también de realización, ya que el autor escribió y dibujó los 12 números en un año y sin ayudantes.

La apuesta dio resultado y *AF!* se convirtió en un éxito rotundo. Con los bolsillos repletos, First y Chaykin acuerdan condiciones más razonables para el segundo año. Además de ganar más plata, Chaykin pasa a dibujar sólo 20 páginas por mes, de tal modo que ahora estructura los arcos de a cuatro episodios en lugar de tres. Contrata a un ayudante, deja que los nº 13 y 14 los dibujen sus amigos James Sherman y Pat Broderick, y para los nº 15 al 18 produce pin-ups de los principales personajes que complementan las historietas y brindan información de gran utilidad para la gente que se enganchó tarde.

Los primeros 26 números prácticamente no tienen altibajos y es en ellos, además, donde Chaykin forja el estilo que veremos luego en otras obras suyas (*The Shadow*, *Blackhawk*, *Black Kiss*, *Midnight Men*, etc.): un primer tramo que presenta personajes y plantea un conflicto, un segundo tramo que presentan más personajes y suma caos, misterio y aparente incoherencia al conflicto y un episodio final donde todo se resuelve de modo sorpresivo y brillante y hay una explicación para cada cosa. Ese es el Chaykin auténtico, el que hoy es un referente ineludible en la obra de, por ejemplo, Warren Ellis y Dylan Horrocks.

TRACK_6 / EXTRAÑOS QUE PASAN

Pero, claro, la fiesta no podía durar para siempre y 1986 marca la despedida de Chaykin de la serie que lo consagró. DC lo convoca para relanzar a *The Shadow*. First le encarga páginas nuevas para las novelas gráficas que reeditan en formato de lujo (y con pautadas poco usuales en los comics de los '80s) los primeros doce números de *AF!* y, como si esto fuera poco, Chaykin crea un nuevo concepto, un nuevo universo con reglas menos rígidas, donde siente que puede jugar con mayor libertad.

Así, en noviembre de 1986, First edita el increíble *American Flagg! Special* (escrito y dibujado por Chaykin) que es, en realidad, la presentación de este nuevo concepto, *Time²*. Y, al toque, en un lapso de apenas diez meses, salen *The Epiphany* y *The Satisfaction of Black Mariah*, dos maravillosas novelas gráficas (cátedras de ironía y de sofisticación típicamente ochentosas) ambientadas en el universo de *Time²* (ver recuadro).

Mientras tanto, a partir del nº 19 de *AF!* empiezan a aparecer back-ups, breves historias complementarias a cargo de otros autores. Seis de ellos los escribe el mismísimo Alan Moore, pero tiene muy mala suerte con los dibujantes y, cuando su historia desemboca en un nº 27 íntegramente escrito por él, el resultado es lamentable.

Chaykin vuelve en el nº 28 pero sólo como guionista, en una buena trilogía dibujada por Joe Staton. Luego co escribe junto a su amigo Steven Grant los nº 31 y 32 (donde debuta como dibujante regular Marc Hempel, y crau, buenas noches). Grant se queda hasta el nº 37, para ser producir buenas historias. Para esta época, los back-ups tienen un protagonista estrella: Bob Violence, muy bien dibujado por el entonces novato Norm Breyfogle.

AMERICAN FLAGG!

BONUS TRACKS

PRIMER BONUS TRACK / JUNTOS EN SUEÑOS ELÉCTRICOS

A lo largo de los 62 números que conforman las dos series de *American Flagg!* son literalmente cientos los personajes que cobran protagonismo. Esto son apenas los ocho más destacados.

REUBEN FLAGG

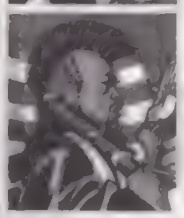
Nació en el año 2000 en Marte, hijo de un matrimonio judío. Fue comediante y actor de telenovelas y de la serie *Mark Thrust, Sexus Ranger*. Cuando se le acabó la carrera (desplazado por un actor virtual) se convirtió en un Plexus Ranger y fue asignado a Chicago, donde, de a poquito y con mucho huevo, lideró una verdadera revolución.

RAUL

Compañero y consejero de Flagg, a simple vista Raul es un gato cualunque pero inexplicablemente- tiene el don del habla. Además tiene unos guantes cibernéticos con pulgares reversibles, para que sus patitas funcionen como las manos de un humano normal.

MANDY KRIEGER

Pasa rápidamente de ser "la hija de Hammerhead" (el primer Ranger a quien Flagg asiste cuando llega a Chicago) a ser una de las más valiosas aliadas de Reuben. Es un talento en materia de máquinas.



JULES FOLQUET

Es el capitán del equipo de básquet Skokie Skullcrushers, pero como el básquet está prohibido es además un peligroso delincuente. Con el tiempo se hace amigo de Flagg y lo secunda en varias misiones. A fuerza de carisma e inteligencia, esta mole de dos metros y pico llega a conducir su propio programa de TV y hasta es coronado Papa.

C. K. BLITZ

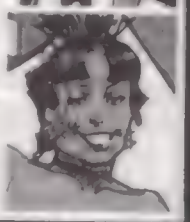
Un ex-pandillero, ex-Ranger y actual intendente de Chicago, maestro de la transa, la corrupción y los negocios turbios. No sólo se transó a Mandy Krieger, sino que también le dio a su madre, Peggy Krieger, con quien tuvo una hija.

MEDEA BLITZ

La hija de C.K. y Peggy es una máquina de armar kilombo y está siempre del lado incorrecto de todos los conflictos. Su padre la enrola en los Rangers y, al lado de Flagg, se va rescatando hasta convertirse en una valiosa integrante del equipo.

LUTHER IRONHEART

Otro Ranger bajo las órdenes de Flagg es este androide, cuya cabeza es un holograma que puede cambiar a voluntad. Es el típico personaje que, de tan bueno, saca chapa de boludo.



DESIREE DEUTSCH-MARX OVERHOLT DE LA CRISTO

Típica tonta-puta-malcriada, hija del máximo representante del Plex en la Tierra y protagonista de todo tipo de escándalos: desde películas porno a intentos de genocidio. Se volteó a medio mundo, se casó con el empresario más poderoso del planeta y todo con la más absoluta impunidad.

SEGUNDO BONUS TRACK / MUNDO CREPUSCULAR

En noviembre de 1986 (año glorioso si los hubo para el comic estadounidense), y justo cuando la serie *American Flagg!* pasaba por su peor momento (nº 34, 35... esa onda), aparece el *American Flagg! Special*, un comic-book de lujo, cuyo gancho es una portada espectacular en la que Reuben Flagg y Raul aparecen rodeados de marquesinas y carteles de publicidad que dicen simplemente *Time²*, un juego de palabras, ya que "time al cuadrado" en inglés se dice "time squared", en obvia alusión a la famosa esquina de New York.

El otro supuesto gancho, el de ver a Reuben nuevamente escrito y dibujado por Howard Chaykin, es casi un engaña-pichanga. Los protagonistas de *AF!* acá son segundones, mientras que todo el argumento es una excelente excusa para mostrarnos este nuevo mundo, esta dimensión crepuscular donde todo se ve, se siente y funciona de un modo radicalmente distinto al mundo de los Plex Malls del año 2031.

Para describirlo de un modo medio bestia, *Time²* es el mundo donde Chaykin homenajea a sus décadas favoritas: las del '30 y el '40. Ama sus películas, sus gangsters, sus femme-fatales, sus novelas de detectives pesuttis, sus seriales de radio (aunque los fans más tradicionalistas de *The Shadow* todavía lo buscan para eviscerarlo), ama al jazz, ama las novelitas berretas, ama a los ilustradores de aquella época, el diseño de los autos y la ropa... y todo eso está en *Time²*. Pero además hay otra pequeña obsesión de Chaykin: una tecnología mucho más avanzada que la del mundo real. A tal punto que los robots son la primera minoría racial... en dura lucha con los zombies, o muertos vivos, ya que en esta dimensión existe la reencarnanimación, que permite a los muertos andar por ahí, no-vivitos y coleando.

El especial de *AF!* se centra básicamente en Azrael y Daniel Da Silva, que vendrían a ser algo así como los "malos" de la serie. La primera novela gráfica, *The Epiphany*, se centra en los "buenos", es decir, Maxim Glory (el guacho-fachero con un pasado muy heavy pero aparentes buenas intenciones), Pansy Mathias (la chica fashion) y Cosmo Jacobi, un músico de jazz cuyo asesinato resulta ser... no tan definitivo como otros asesinatos. La segunda y última novela se titula *The Satisfaction of Black Mariah* y tiene como figura excluyente al policía más duro de *Time²*, Bonton McHoot, una especie de demonio de la mitología escocesa, que aparece apenitas en las otras dos historias. Maxim y Cosmo también tienen su chapa, pero la estrella es McHoot.

Las historias de *Time²* están menos cargadas de información que las de *AF!*, principalmente porque son más cortas. Chaykin mete menos cuadros por página y menos texto y hasta simplifica notablemente el dibujo (de las figuras, no de los fondos) para que se luzca -además de un impecable Ken Bruzenak en letras- la paleta sutil, vibrante, sugestiva y altamente expresiva del maestro Steve Oliff, quien colabora en la segunda novela con otro gran colorista, Richard Ory.

Sofisticado, sensual, por momentos surrealista, y siempre sorprendente, *Time²* es un concepto que obviamente daba para mucho más que tres historias y que ojalá algún día Howard Chaykin se decida a retomar.

AMERICAN FLAGG! COMIQUEANDO SOUNDTRACK

TRACK 1/ HEROES POR DAVID BOWIE DEL ÁLBUM *HEROES* (1977)
TRACK 2/ WHEN TOMORROW COMES POR EURYTHMICS DEL ÁLBUM *REVENGE* (1986)
TRACK 3/ THE SUN ALWAYS SHINES ON TV POR A-HA DEL ÁLBUM *HUNTING HIGH AND LOW* (1985)
TRACK 4/ FLESH FOR FANTASY POR BILLY IDOL DEL ÁLBUM *REBEL YELL* (1983)
TRACK 5/ SIGN O THE TIMES POR PRINCE DEL ÁLBUM *SIGN O THE TIMES* (1987)
TRACK 6/ PASSING STRANGERS POR ULTRAVOX DEL ÁLBUM *VIENNA* (1980)
TRACK 7/ TO BE WITH YOU AGAIN POR LEVEL 42 DEL ÁLBUM *RUNNING IN THE FAMILY* (1987)
PRIMER BONUS TRACK / TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS POR THE HUMAN LEAGUE DEL ÁLBUM *CRASH* (1985)
SEGUNDO BOUNS TRACK / TWILIGHT WORLD POR SWING OUT SISTER DEL ÁLBUM *IT'S BETTER TO TRAVEL* (1987)

MUY PRONTO... LAS SOMBRAS LO CONSUMIRÁN TODO.

Caotika

Un manga autoconclusivo de 128 páginas, realizado por el joven talento Moquedami. Muy pronto, por Domus Editora.

DOMUS editora

www.domuseditora.com.ar

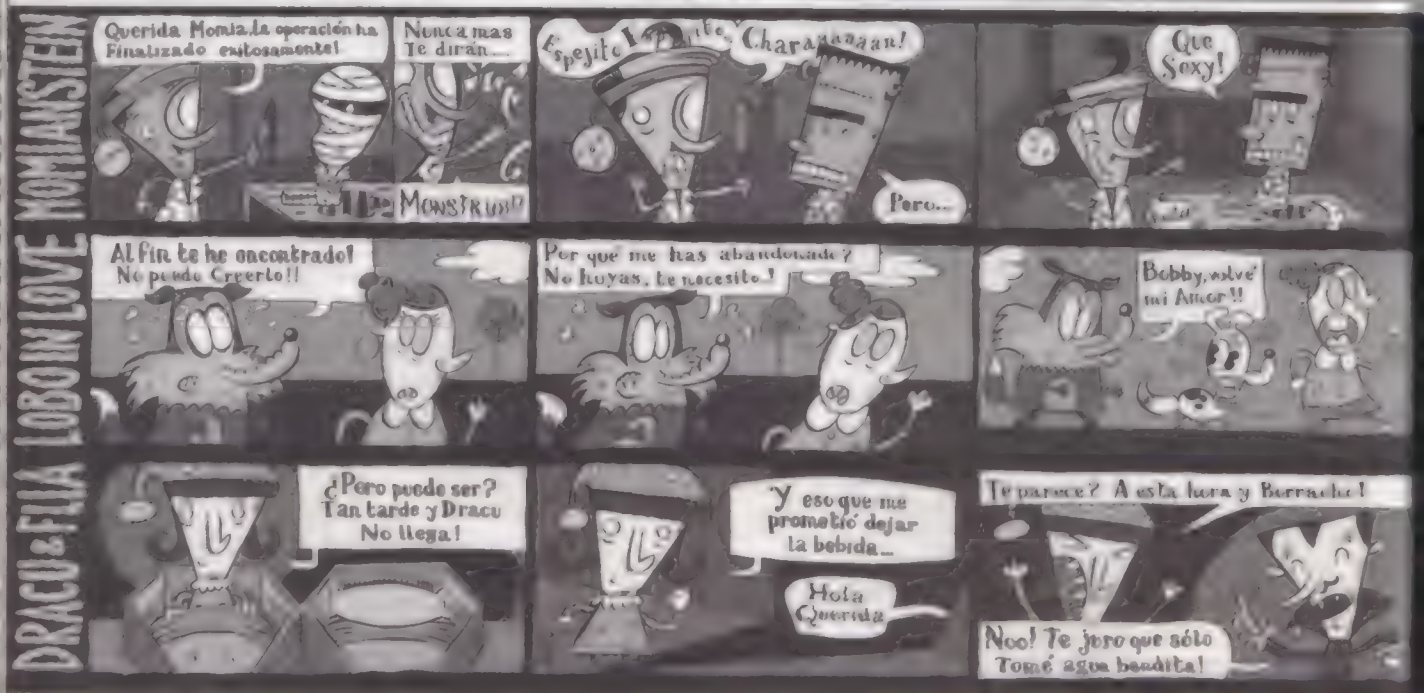
www.moquedami.com / Caotika es © Moquedami

dISPÁRATE

International Entertainment Group

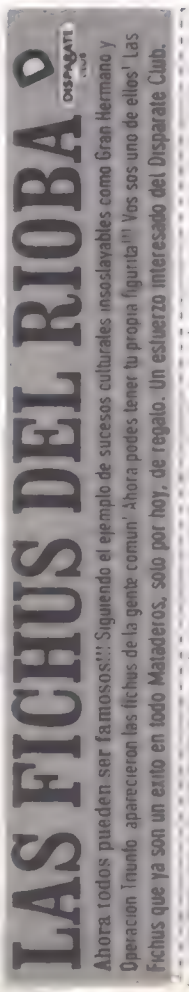
Por. Ariel Lopez V.

DRACU & FIJA LOBO IN LOVE MOMIANSTEIN


Querida Momia, la operación ha Finalizado exitosamente!
Nunca mas Te diran...
MONSTRUO!
Espejito Espejito Charaaaaaan!
Pero...
Que Sexy!
Al Fin te he encontrado! No puedo Creerlo!!
Por qué me has abandonado? No huyas, te necesito!
Bobby, olvidé mi Amor!!
¿Pero puede ser? Tan tarde y Dracu No llega!
Y eso que me prometió dejar la bebida...
Hola Querida
Te parece? A esta hora y Borracho!
Noo! Te juro que sólo Tomé agua bendita!

El NIÑO CERDO en: Cumple Diet
Por: ARIEL LOPEZ V.
Ven! Niño Cerdo! salí de ahí! es mi cumpleaños...
¿Te falta mucho?
No, ya voy por la torta!

...spician Disparate: Estas 2 respetables empresas..y Comiqueando:


LAS FICHUS DEL RIOBA
DISPARATE
Ahora todos pueden ser famosos!!! Siguiendo el ejemplo de sucesos culturales insoslayables como Gran Hermano y Operacion Triunfo aparecieron las fichas de la gente comun! Ahora podes tener tu propia figurita!!! Vos sos uno de ellos! Las Fichus que ya son un exito en todo Mataderos, solo por hoy, de regalo. Un esfuerzo interesado del Disparate Club.

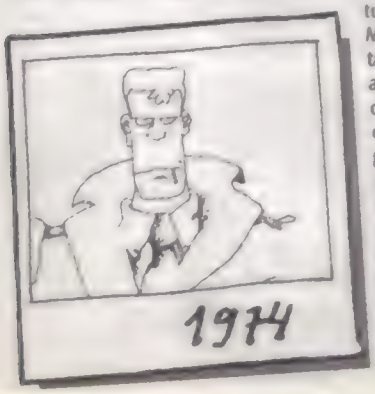
El Gran Bisonte
Siempre lle... en el bolsillo trasero
Leslie Rubi
La rompe Mamá
Mozo! tengo una mosca en la cuerta en mi sopa!!!
Cadete Ernesto
El Oso Ab...

BOOGIE

"EL RENEGÁU"

por Hernán Martignone / dibujo de Mr. Exes

Promediaban los frívolos noventa cuando *Boogie, el Aceitoso*, ofrecía su último saludo en el escenario en el libro número doce editado por Ediciones de la Flor, mientras *Inodoro Pereyra* seguía con sus andanzas (que felizmente parecen no tener fin) por esa línea clara y simple que es la pampa de Fontanarrosa. Cuatro años después, de la Flor se despacharía con *Todo Boogie*, gigantesca recopilación de todas las aventuras –incluidas aquellas que no habían sido recopiladas nunca– de este durísimo mercenario neoyorquino, y ya nada sería igual, al menos para los que pudieran afrontar el gasto de comprar y de leer semejante acumulación de violencia y de insuperable talento. *Boogie* relata –y es– una experiencia muy intensa de lectura y de reflexión que nos obliga a plantearnos una serie de cuestiones tanto sociales (homosexualidad, racismo, machismo) como políticas (el participacionismo, la intervención a países subdesarrollados, las motivaciones de las guerras), aunque siempre dentro de ese registro tan fontanarrosesco del humor paródico y de la ironía mordaz. Con casco y chaleco antibalas, preparémonos para entrar en el (sub)mundo de *Boogie, el Aceitoso*.



TESTER DE VIOLENCIA

En una época en la que tantos problemas hay por ciertas caricaturas tristemente célebres de Mahoma, en la que los humoristas gráficos Crist y Sendra deben afrontar las "amables" críticas de sus lectores por haber publicado chistes sobre mujeres golpeadas y sobre bolivianos, no parece quedar lugar para la incorrección política de Boogie, que no tiene miramientos en el momento de atacar las culturas más diversas, o a las mujeres, o a inmigrantes legales e ilegales de toda "calaña". Una vez, otro humorista, Liniers, hablando sobre los límites del humor gráfico, contó que se le había ocurrido la siguiente tira: un hombre arroja un bebé hacia arriba y el nene nunca cae; entonces, el tipo pregunta: "Querida, ¿cuándo pusimos un ventilador de techo?". Claro que, decía Liniers, eso no podía publicarse en su tira "Macanudo" de *La Nación*, pero que habría pasado sin mayores dramas en su sección "Bonjour" de *Página/12*, porque los matutinos más vendidos y tradicionales necesitan algo más tranquilo, porque para notas cruentas ya tienen los policiales y los avisos fúnebres. La transgresión, diría alguien hoy, es de mal gusto y está pasada de moda.

Si bien no se puede decir que exista autocensura en Fontanarrosa, ya que lo conocemos por meterse de lleno en los temas más candentes de la actualidad desde sus cuadros de *Clarín* con una acidez y con una altura a prueba de nabos, sería difícil imaginar a Boogie reemplazando a Inodoro en la revista *Viva* fin de semana por medio. Hay, en principio, una cuestión de intereses del diario que lo publica: *Inodoro* es una seguidilla de hazañas verbales y gráficas que le alegra el domingo al suicida más depresivo del país, mientras que *Boogie* contiene –sobre todo con el correr de los años– cada vez menos juegos de palabras y menos situaciones desopilantes (una o dos en general, que bastan y sobran) para dar lugar a más momentos de violencia verbal y visual. Inodoro, más allá de algún chiste sutil sobre la gordura de la Eulogia, no suele cargar contra nadie que verdaderamente pueda ofenderse (los vegetarianos, por ejemplo); Boogie, en cambio, no deja títere con cabeza... y mejor aún si esa cabeza pertenece a un negro, a un chicano o a un árabe. Inodoro, al

fin, no deja de ser un perdedor y son raras las veces en que puede echarse una canita al aire o tener algún éxito sin que su mujer o los loros vengan a arruinarle la fiesta de alguna manera; Boogie es, sin más, un ganador, alguien que no concibe la derrota porque sabe que la fuerza es todo, que querer es poder. Y eso ha molestado mucho a muchos.

HABLANDO DE BOOGIE

En la introducción del libro editado por de la Flor, Judith Gociol preguntaba a un semiólogo (Steimberg) y a un psicólogo (Voinovich) por qué muchas veces se han hecho lecturas literales de *Boogie*, en las que se entendía la historieta como apología de la violencia, del machismo, del racismo. El primero respondía que eso tenía que ver con que Boogie está diciendo cómo somos: "Todos en algún lugar somos amorales, todos en algún lugar somos implacables, todos en algún momento queríamos cortar en pedacitos a alguien... O lograr que se muriera de repente", pero por eso mismo aclara que "nunca habría que tomar las cosas de manera demasiado literal", que la parodia debería leerse como parodia y que el artista no debería cuidarse al producirla. El segundo veía ese fenómeno como propio de nuestra cultura, en la que los arquetipos planteados para denunciar y ridiculizar se terminaban prestando a la apología y a la idealización del modelo sobre el que se intenta ironizar: "Algo semejante pasa con el *kitsch*; propuesta como crítica a una estética vulgar, como una exageración del mal gusto, es tomado por algunos como una consagración de lo bello". (Habría que ver a Boogie, entonces, como una suerte de espejo *kitsch* de nuestra sociedad). En Colombia, por ejemplo, su publicación fue suspendida "porque volvía simpática la imagen del sicario", como llaman por aquellos pagos a los asesinos a sueldo. Por eso, no están de más acá las juiciosas palabras del poeta Marcial: "Obscena es nuestra página; nuestra vida, virtuosa".

UNA HISTORIETA VIOLENTA

Humor y violencia van de la mano (al tiempo que con la que les queda libre se pegan) en esta historieta mercenaria. En una escena, por ejemplo, vemos cómo Boogie revienta un sapo que una chica considera un príncipe encantado y, en otra, cómo aplasta una mariposa contra la mejilla de una mujer que cree que ese insecto alado es la perfecta imagen de lo efímero y de lo hermoso. Reminiscencias de los *gags* visuales y violentos de *Los tres chiflados* quedan en ellas, así como también la fuerza de su entrecruzamiento en el final de la página, con un remate (nunca mejor empleada la palabra) que los mezcla al final de manera aleccionadora. Como dice Boogie, él no conoce el sentido del humor, pero sí el sentido pésame. Y sin embargo, realmente la muerte de los otros no le pesa nada porque, como sostiene Voinovich, el personaje es un aceitoso: nada le deja marcas porque todo le resbala, como a esos boxeadores a los que se unta con vaselina u otros aceites para que los golpes no les hagan mella. De ahí, además, que no sorprenda que el deporte por excelencia en *Boogie* sea el boxeo, caracterizado en el inconsciente colectivo como el más violento y salvaje de todas las disciplinas deportivas.

NONFICTION COMIC

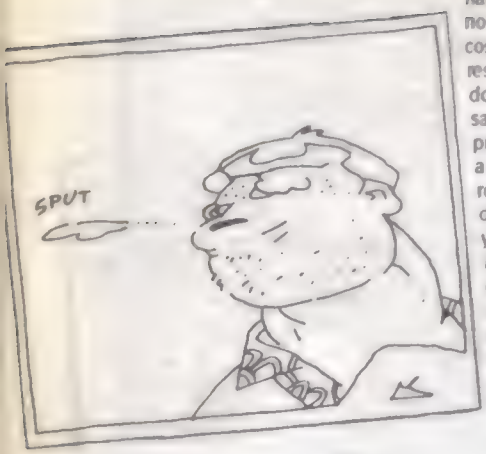
Fanático de un dibujo de violencia repetitiva y no estilizada como *La pantera rosa*, también se lo puede ver leyendo ese manual del asesino moderno que es *A sangre fría*, de Truman Capote.

Esta novela nos ubica, sencillamente y por su sola aparición, en un doble plano de actualidad presente en la historieta. Por un lado, *Boogie* es un clásico siempre actual, que puede leerse aún hoy sin perder ni una pizca de significado; por otro, es un producto de su época, con referencias muy concretas a problemáticas de las décadas que va atravesando: la eficacia del tratamiento psicoanalítico, la creciente violencia, la oposición entre intelectuales y hombres de acción, el avance del feminismo, la presencia de homosexuales en el ejército, la legalización de las drogas, el auge de los Escuadrones de la Muerte en Río, los ataques contra los que usan pieles de animales, la abusiva política exterior de los Estados Unidos. También proliferan los nombres propios e impropios: Watergate, Nixon, Raphael, Fleming, Clinton, Yeltsin, Kennedy, Berlín, Tel Aviv, Rwanda, Rolls Royce, Mercedes Benz, Porsche, Luger, Magnum...

EL SANTO DE LOS ASESINOS

Heredero de Harry el Sucio y de los cazarrecompensas y asesinos del *far west* (hay en él algo de aquel legendario Billy the Kid que contabilizaba sus muertos "sin contar mexicanos", ya que al hablar del récord de asesinatos de un amigo suyo dice que la marca no computa a los negros), Boogie es una asesino por naturaleza. Como Harry y Billy, su nombre es también un diminutivo que deja entrever un tinte afectuoso, la idea de que este personaje puede tener amigos que lo llamen por este apelativo cariñoso. Además, Boogie mete miedo: el *boo* de su primera sílaba anticipa el impacto general que tiene sobre casi todo el mundo o el que genera después de que las personas lo conocen de verdad. Fontanarrosa ha tenido, además, un gesto arriesgado e irónico al llamarlo de esa manera, ya que el *boogie* es una variante del *blues*, la música por excelencia de los negros tan odiados por su criatura, a la vez que se trata de una música caracterizada por tener un ritmo muy marcado, fuerte, que define también al personaje. Y es precisamente en su carácter de asesino donde podemos decir que el muy verdugo Boogie no discrimina ni un poco: ha ultimado a negros, a rusos, a árabes, a judíos, a chicanos, a mujeres, a homosexuales (que indefectiblemente son llamados por él "maricones"). Matar es su pasión, aquello para lo que

Acompáñame, Boogie. Tengo un caso a punto de resolver
Tú sabes que si no son descuartizamientos, no me interesan
Te jodes, entonces. Yo me quedo en Agatha Christie



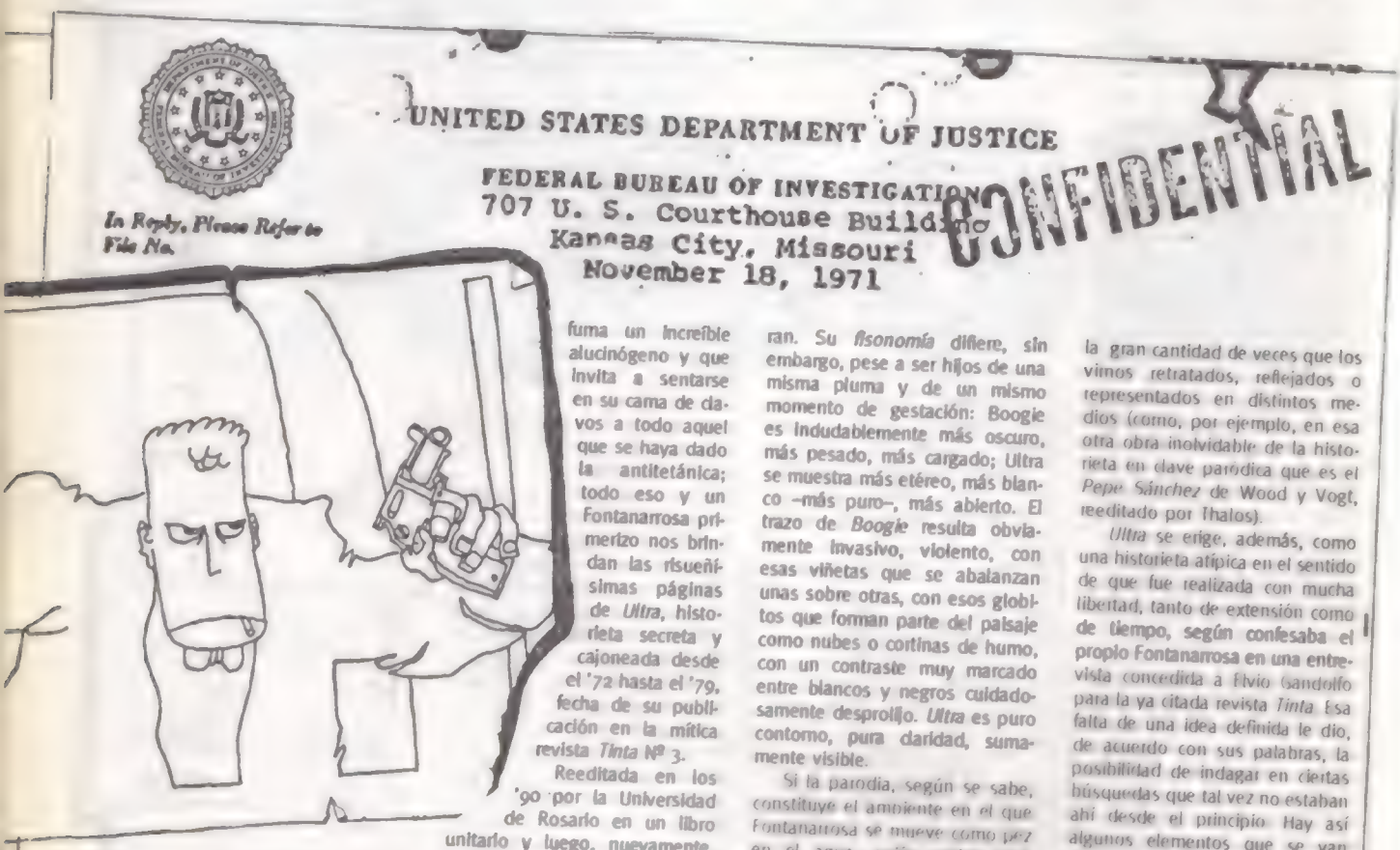
nació, para lo que tiene talento. Y no le dan ganas de hacer otra cosa. Por eso, con él, ni las mujeres se salvan de la muerte: variando un poco el título de una famosa novela negra, Boogie podría preguntarse: "¿O acaso no matan a las yeguas?". Violencia y dinero –su combinación en la figura del asesino a sueldo– constituyen la dupla que más liga a *Boogie* con la serie negra. Eso y, claro está, la aparición de mujeres fatales no en cuanto a su sensualidad, sino, ahora sí, en cuanto a su mortalidad: mujeres que mueren (de amor, de desamor, de lo que sea) a manos del implacable Boogie.

BOOGIE GOT HIS GUN

Boogie se fue a la guerra y muy pronto volverá: como aquel personaje de *Nam*, Boogie vuelve y vuelve a los distintos conflictos de los que los Estados Unidos son artífices o partícipes, pero no tanto por patriotismo como por la plata que hay para él: Vietnam, Saigón, Camboya, Sudáfrica, El Salvador, Nicaragua, Irak, el Golfo... y la lista sigue (y la lucha continúa). Los excombatientes, las anécdotas bélicas, la lógica del combate, las armas abundan en la serie y la hacen formar parte también del género de los relatos de guerra y de posguerra. A causa de su violencia irracional, la guerra es justamente otro de los factores que vuelve a *Boogie* ambiguamente actual: conflictos específicos del pasado, con nombre propio, sirven para reflexionar sobre las matanzas de hoy en día (que tristemente parecen no tener fin).

JELOU A LAS ARMAS

Herencia de su participación en esas diversas guerras y del duro oficio de vivir y de sobrevivir son su soberbio conocimiento de armas y su manejo natural y exquisito de ellas. Con total impavidez las limpia frente a alguna de sus amantes ocasionales, o recibe revistas de información sobre armamento y


UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE
FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION
707 U. S. Courthouse Building
Kansas City, Missouri
November 18, 1971
In Reply, Please Refer to File No.
CONFIDENTIAL

fuma un increíble alucinógeno y que invita a sentarse en su cama de clavos a todo aquel que se haya dado la antitetánica; todo eso y un Fontanarrosa primerizo nos brindan las risueñísimas páginas de *Ultra*, historieta secreta y cajoneada desde el '72 hasta el '79, fecha de su publicación en la mítica revista *Tinta* Nº 3.

Reeditada en los '90 por la Universidad de Rosario en un libro unitario y luego, nuevamente, en el '99, por Ediciones de la Flor como una suerte de apéndice del librote *Todo Boogie, el Aceitoso*, su protagonista fue marcado como "el primo de Boogie", lo cual justificó su inclusión en ese aceitadísimo volumen. Y ese parentesco no es algo que pueda despreciarse o negarse así como así. Algo de Ultra hay, sin duda, en Boogie (o algo de Boogie en él) porque, si bien Ultra insiste en presentarse como agente secreto, ya en la primera página de su vida su primer enemigo lo tilda de mercenario, el oficio que mejor le sienta a su supuesto primo. Tienen un aire de familia, además, en la forma de sostener el cigarrillo entre los labios, en la manera de vestir, en la actitud, en el humor que generan. Su *fisonomía* difiere, sin embargo, pese a ser hijos de una misma pluma y de un mismo momento de gestación: Boogie es indudablemente más oscuro, más pesado, más cargado; Ultra se muestra más etéreo, más blanco –más puro–, más abierto. El trazo de *Boogie* resulta obviamente invasivo, violento, con esas viñetas que se abalanzan unas sobre otras, con esos globitos que forman parte del paisaje como nubes o cortinas de humo, con un contraste muy marcado entre blancos y negros cuidadosamente desprolijo. *Ultra* es puro contorno, pura claridad, sumamente visible.

Si la parodia, según se sabe, constituye el ambiente en el que Fontanarrosa se mueve como pez en el agua, quién mejor para demostrarlo que este personaje que –nacido a caballo del *boom* de James Bond– nos ofrece una parodia de los relatos situados en lugares exóticos o típicos, haciendo un lugarcito para destilar su fina ironía sobre las costumbres de diversos parajes y volcándose así, como sin querer, a la sátira costumbrista, que tan cara sería a la actual etapa artística del Negro. Él mismo admitía en un reportaje: "Pero ¿cuánto tiempo se puede mantener la parodia? Tenés un mecanismo, te pegás a su funcionamiento, lo exacerbás. Tarde o temprano se agota, se falsea el mecanismo". Y sin embargo Oriente, la India e Inglaterra nunca se vieron tan graciosos como en *Ultra*, pese a la gran cantidad de veces que los vimos retratados, reflejados o representados en distintos medios (como, por ejemplo, en esa otra obra inolvidable de la historieta en clave paródica que es el *Pepe Sánchez* de Wood y Vogt, reeditado por Thalos).

Ultra se erige, además, como una historieta atípica en el sentido de que fue realizada con mucha libertad, tanto de extensión como de tiempo, según confesaba el propio Fontanarrosa en una entrevista concedida a Elvio Gandolfo para la ya citada revista *Tinta*. Esa falta de una idea definida le dio, de acuerdo con sus palabras, la posibilidad de indagar en ciertas búsquedas que tal vez no estaban ahí desde el principio. Hay así algunos elementos que se van desarrollando con el correr de las viñetas: la bomba que Ultra carga a todas partes, la búsqueda de Helotro, la niña que aparece y desaparece de manera inexplicable en las diferentes partes. Combinando ciertos lugares comunes de los tardíos '60 y de los incipientes '70 (la *cultura hippie*, los Beatles, frases hechas y deshechas como "La violencia engendra violencia"), Fontanarrosa nos entrega en *Ultra* una aventura a la vez perfecta (acabada) y abierta, con su finísimo humor característico y con un final en pleno teatro Cronos digno del más fumado y delirante de los escritores norteamericanos (y con algo también del Gordo Soriano, aunque por supuesto antes que él). Una joyita que no hay que dejar pasar.

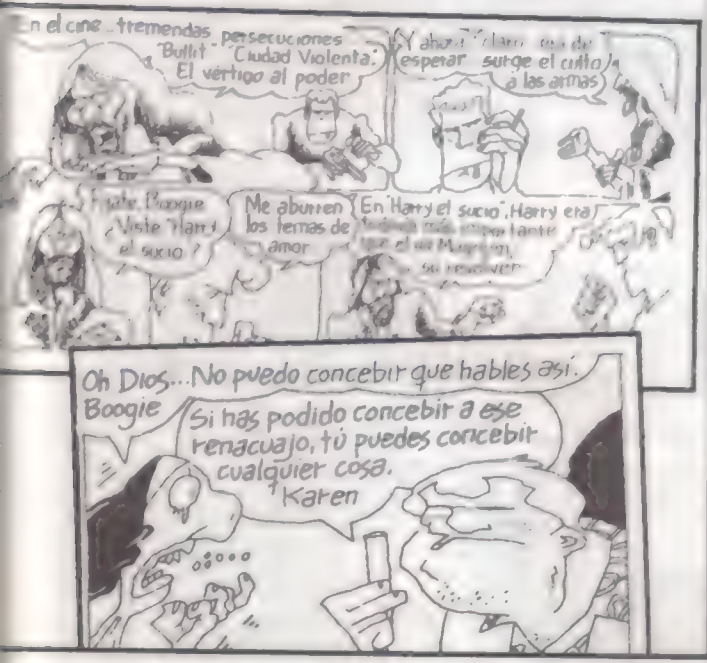
1... 2... ULTRAVIOLENTO?

Un samurai con su armadura típica que, mientras se hunde en una pileta, grita: "¡Me oxido! ¡Me oxido!"; una superbomba llamada Mostaza-4 con –literalmente– toda la potencia, capaz de destruir el mundo entero y, por lo tanto, inútil en sí misma; una nena que aparece y desaparece a voluntad; un habitante del desierto que riega una flor con forma de mano: una manolia; un pirata turco que decide lanzarse en solitario al abordaje de un portaaviones; una tribu de primitivos que creen que la penicilina de los blancos puede defenderlos de una bomba atómica de mercurio; un indio o hindú de pelo largo (de la India "melenaria") que

muestras gratis de revólveres Colt, o participa de un aviso publicitario de la 44 Magnum de luxe, o dispara desde la ventana de su departamento a *hippies* y a negros, o compra una pistola en una máquina expendedora como las de las gaseosas, o mata a balazos a un "retrógrado" que le dice que el karate es la mejor arma de todas. Boogie es también, en parte, el "aceitoso" porque se la pasa limpiando y aceitando todo tipo de armas para garantizar su buen funcionamiento: es, sin más, un prócer de la violencia, el santo del revólver. De ahí que las onomatopeyas del sonido de las armas que se disparan sean una característica saliente de esta historieta armada, aunque –según el propio autor– ese reemplazo del "bang" por los "crak", "cran", "cram" la emparenta con la obra de otro grande del belicismo en viñetas, Hugo Pratt: "Hasta que apareció el Sargento Kirk disparando su rifle contra los bandidos, en todas las historietas los balazos sonaban: 'ibang, bang!'. Pero, de pronto, el rifle de Kirk hacía 'crak, crak, crak'. Pensábamos que habíamos escuchado mal y tuvimos que volver a leerlo. Tiempo después, quizás en el '55, desde la terraza de mi casa, escuché unos disparos aislados y lejanos y sonaban como los de Pratt".

POR UN PUÑADO DE DÓLARES

No hay nada que Boogie no haga por dinero y no hay nada que Boogie haga si no hay dinero, salvo matar a alguien que mata sin cobrar, por puro gusto y como pasatiempo, por tratarse de uno de esos románticos que "son los que arruinan el mercado". Es el dinero lo que, en primera instancia, lo mueve a practicar su arte del crimen: cuando creemos que no irá a Río de Janeiro a trabajar para los Escuadrones de la Muerte porque le dice "no" a matar niños inocentes, él nos demuestra con indignación que no accede porque la paga es poca; cuando creemos que no les da drogas a menores, reacciona de la peor manera para dejar en claro que sólo la entrega a los niños que tienen con qué pagarla. Aunque no puede dejar de mencionarse que mucho de placer hay en ejercer esa profesión de riesgo, ya que nuestro mercenario declina la oferta de una de sus víctimas para suicidarse y ahorrarle de ese modo el trabajo de matarla con la siguiente disculpa: "El día que haga este trabajo tan sólo por el dinero, dejaré todo y pondré un leprosario". Boogie es, bien mirado, lo que llamamos un hombre de principios, fiel a una línea de conducta, tanto que, en un bar, lo vemos aspirar una línea de algo que creemos cocaína y que al final, al revelarse que se trata de pólvora, nos define al personaje: un adicto a la violencia. ■


En el cine... tremendas persecuciones
"Bullit" "Ciudad Violenta"
El vértigo al poder
Y ahora? Claro, no da esperar surge el culto a las armas
Hola Boogie ¿Viste "Harry el sucio"?
Me aburren los temas de amor
En "Harry el sucio", Harry era
Oh Dios... No puedo concebir que hables así, Boogie
Si has podido concebir a ese renacuajo, tú puedes concebir cualquier cosa.
Karen

EL PADRE DE LA BESTIA

Nacido y vivido en Rosario, Roberto "el Negro" Fontanarrosa viene transitando un camino que lo condena al éxito sin escapatoria posible. Aun publicando sus historietas, novelas y cuentos en una editorial independiente como Ediciones de la Flor, el pelado y barbado dibujante y escritor ha logrado transformarse en lo que los queridos gallegos llaman un superventas. Éxito de público, grandeza artística y, últimamente, reconocimiento de la Academia (no la de Hollywood, aunque ya le falta poco) y de la crítica se conjugan en este rosarino que nos viene brindando desde hace más de treinta años lo mejor del humor nacional en todas sus formas: literatura, historieta, teatro (como libretista de Les Luthiers, como proveedor de argumentos en las adaptaciones de sus obras). No por nada en el último par de años ha sido una figura de primerísima línea en uno y otro campo: así, tuvo el honor de ser elegido para abrir y cerrar el III Congreso de la Lengua de 2005 realizado en su Rosario natal; fue premiado por sus colegas escritores (entre los que se incluyen con honor Fernando Savater, Laura Restrepo y Edgardo Cozarinsky, entre muchos otros) en el Hay Festival de 2006; y será homenajeado por el Museo de la Caricatura Severo Vaccaro, así como por humoristas gráficos de aquí y de España en la muestra "Fontanarrosa con 'f' de 'fútbol'" en julio del presente año.

Fontanarrosa pertenece, por ese carácter híbrido, a esa rara estirpe de escritores que también se dedican a la historieta como guionistas y ensayistas, entre los que se cuentan Pablo De Santis, Marcelo Birmajer, Juan Sasturain, Guillermo Saccomanno, quienes han hecho de la literatura y de la historieta un mundo unido y mejor, un mundo donde se puede vivir y convivir. Claro que, a diferencia de ellos, es también reconocido por su capacidad plástica, ya que no puede dejar de admirarse su talento para dar expresividad a las criaturas que vuelan de su plumín, y por su militancia en el humorismo más extremo, es decir, en el más inteligente y en el más sutil.

Fontanarrosa es, en definitiva, un maestro de la palabra y del dibujo en todas sus formas y, particularmente, de la combinación de dibujo y de palabra que se da en la historieta. Ninguno de los dos planos está descuidado: allí donde se ausenta lo verbal irrumpe el dibujo para dar la puntada justa; allí donde los dibujos tienen que cumplir con lo que pide el desarrollo de la trama se hacen presentes las palabras para dibujarnos una carcajada incomparable. *Best-seller*, *Los clásicos según Fontanarrosa*, *El área 18*, *Inodoro Pereyra*, *El mundo ha vivido equivocado*, *Fontanarrosa y los médicos*, *La mesa de los galanes* son algunos de los títulos insoslayables en su literatura y en su historieta que, a la hora de hablar de este autor completo como pocos, no se puede dejar de mencionar sin sentirse tremendamente culpable.

Museo de la Caricatura *Severo Vaccaro*

Abierto al público JUEVES y VIERNES de 15.00 a 20.00 hs

WWW SEVEROVACCARO SITIO NET

Exposición permanente de dibujos originales de grandes humoristas argentinos desde 1890 a la actualidad / Talleres de Humor Gráfico, Caricatura, Historieta, Ilustración, Guión / Eventos / Asesoramientos gratuitos

¡ESTAMOS PREPARANDO EL HOMENAJE 2006, QUE SERÁ AL NEGRO FONTANARROSA!!!

Lima 1037, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
severovaccaro@yahoo.com / 4304-6497 / 4276-4802

MIRTA
ALF
LA FANATICA DE ALF
HOLA, ME DA 14 SUPERPANCHOS POR FAVOR?
SUPER PAN
EEEH, GORDA, NO TE DA VERGUENZA? MIRA LO QUE SOS! PARECES UNA BOLA DE MIERDA!
SP
TOMATELA DE ACA, Y ANDA PENSANDO EN UN BUEN REGIMEN!!!
ALF
"UTO! SEGURO QUE ODIA A ALF, POR ESO NO ME VENDE
LOS QUE NO MIRAN ALF SEGURO MIRAN BRIGADA "A" TENGO UNA IDEA PARA CACHARLO!
GRRRR MURDOK LOCO DAME 14 SUPER PANCHOS POKITTO
SUPER
SP
CREO QUE TAMPOCO LE GUSTAN "LOS MAGNIFICOS"
MIRTA LA GORDA PIENSA SOLA EN SU CUARTO NO PUEDE CREER QUE ALGUIEN ODIE TANTO A SU PERSONAJE PREDILECTO.
QUIERO COMER ESOS PANCHOS PERO DEBO TAMBIEN DEFENDER A MI QUERIDO ALF!
TENGO QUE HACER ESTO EN HONOR A TODOS LOS HABITANTES DE MELMAC Y LA FAMILIA TANNER!
ALF YO TE AMO
Y NO DESCANSARE HASTA QUE ESE VENDEDOR DE PANCHOS QUE ODIA A ALF, ACEPTE QUE
HOLA HUMANO, VENGO DE MELMAC Y ME GUSTARIA COMERME 14 SUPERPANCHOS JAAAAAAAA!!!
JA! JA!
ALF!!! QUE GRANDE! YO TE MIRABA SIEMPRE, ME ENCANTABA TU PROGRAMA!!!
SP
NO, SOY YO, MIRTA SI TE GUSTA TANTO ALF PORQUE NO ME VENDIAS LOS PANCHOS?
YA TE LO DIJE, PORQUE SOS UNA GORDA OBESA Y DESAGRADABLE!!!
SP
Y AHI...
ME DA UN REDUCE FAST FAT? JEJE, A USTED LE GUSTA ALF?

MAUS

LA HISTORIA DE UN SOBREVIVIENTE

por Federico Reggiani / Ilustración de Angel Mosquito

"Estética de comic". Cualquier cosa más o menos colorida y más o menos estúpida tiene una "estética de comic". Es posible identificar el origen del prejuicio, claro: muchas historietas, y sobre todo muchas historietas extremadamente difundidas, han sido más o menos coloridas y más o menos estúpidas. De todos modos, es un test interesante darle a cualquiera que use la frase un libro que cuenta la historia de un sobreviviente de Auschwitz y que es, además, una prodigiosa lección sobre las cualidades estéticas del comic. Y que no es ni colorido ni estúpido. Ese libro es *Maus*, de Art Spiegelman, y el test efectivamente se llevó a cabo. *Maus* fue una de las primeras historietas en merecer una atención respetuosa de la "alta cultura" en Estados Unidos (si exceptuamos las historietas para prensa, que siempre fueron mejor consideradas), vendió medio millón de ejemplares en librerías, ganó un premio Pulitzer especial en 1992 y recibió reseñas elogiosas en los principales medios gráficos y una enorme atención del mundo académico. Y la reacción –el resultado del test– fue de elogiosa perplejidad.

En 1991, el *New York Times Book Review* publicó en una nota que "Art Spiegelman no dibuja comics". La consideración social de la historieta en Estados Unidos era, y aún es, tan baja que para muchos comentaristas y lectores *Maus* resultaba una anomalía absoluta y Spiegelman el creador de una forma completamente nueva, sin pasado, sin tradición y sin relación alguna con ese medio que sólo parecía servir para contar las aventuras de Batman o del Pato Donald. Es que si los comic books eran por definición un entretenimiento infantil y torpe, "libros cómicos", eso que había hecho Spiegelman

tenía que ser otra cosa. En principio, porque *Maus* no era una ficción, sino una memoria, y una memoria que se hacía cargo del Holocausto, la catástrofe mayor de la historia del occidente moderno. Pero además, organizaba su material mediante recursos de una enorme complejidad, que daban cuenta de los debates sobre el modo de representar el horror que circulaban en la literatura y la filosofía contemporáneas.

Y AQUÍ COMENZARON MIS PROBLEMAS

Como ocurre con cualquier producción cultural, *Maus* no surge de la nada ni de la mente pura del genio creador: Spiegelman es parte de una de las líneas de evolución de la historieta norteamericana. Y esa tradición se funda en la revolución que significó el comic (o "comix") underground de fines de la década de 1960. Spiegelman efectivamente dibuja comics y tiene un pasado a sus espaldas; los comics para adultos existían desde muchos años antes de que *Maus* fuera concebido.

La historieta, y en particular la historieta norteamericana, tuvo un desarrollo poco hospitalario para la historieta adulta. Si bien los comics para la prensa tuvieron desde su origen un lector adulto –el comprador de diarios– su mismo carácter masivo ataba a los autores con una enorme cantidad de restricciones temáticas (aunque también formales). El comic book, tras un inicio como mera recopilación de tiras diarias, creció de modo autónomo con historietas para chicos o para adolescentes. Cuando el desarrollo del mercado, o el propio crecimiento de los lectores, apuntaba a productos más maduros (con el boom de las historietas de horror y crimen, en particular de la EC Comics en los años '50), la industria tuvo un ataque de histeria y decidió autocensurarse con el Comic Code en 1954: comenzó a aparecer ese sellito en las portadas de los comic books indicando que adentro no había violencia, ni sexo, ni droga, ni muerte. En ese marco se desarrollaba la historieta norteamericana, con pocas excepciones.

Pero llegaron los años '60: una década de revoluciones, liberación y enormes cambios culturales que no dejó al comic sin tocar. Si la industria sólo tenía lugar para historietas infantiles o superhéroes, el cambio iba a venir por afuera. Así nació el "comix" underground, en paralelo con el hippismo, la cultura de la droga, las protestas contra Vietnam y un movimiento contracultural que sacudió unos Estados Unidos que parecían aplastados por el bienestar de la posguerra. A partir de revistas humorísticas universitarias o fanzines, con el impulso que significó el éxito en 1967 del número 1 de *Zap*, la revista de Robert Crumb, el comix underground se transformó en un fenómeno cultural, y cada colectivo de dibujantes en todo EE.UU. (con ejes en Nueva York y sobre todo en esa capital de la contracultura que fue San Francisco) comenzó a editar revistas, casi siempre en blanco y negro con portadas a color, que se distribuían por fuera de los kioskos, en circuitos alternativos que permitían eludir toda restricción de la industria.

Esa libertad creativa se manifestó en los contenidos, que parecen un manifiesto contra el Comic Code (aunque en realidad se limitaban a ignorarlo olímpicamente): los comix hablaban de sexo, de drogas, de violencia, de política. Y lo hacían con la mayor variedad estilística imaginable, con dibujantes influidos por la historieta y la animación de los años '20, como Crumb, por las vanguardias plásticas, por la psicodelia y su característico diseño gráfico. El movimiento languideció hacia mediados de la década de 1970, pero dejó enseñanzas fundamentales para la siguiente generación de autores independientes. La principal: la historieta podía ser cualquier cosa, además de un entretenimiento de masas. Y podía estar bajo el control de los autores, hablarles a lectores adultos en su propio lenguaje y usarse para experimentar al límite de lo ilegible (como todo el arte contemporáneo). Como ha dicho el propio Spiegelman: "El comix underground cambió de manera irrevocable al medio, permitiendo, en principio, la existencia de una vanguardia autoconsciente que se comprometió con la destrucción de tabúes formales, estilísticos, culturales y políticos". En otras palabras: amplió el espacio de lo posible, y fue en ese espacio en que pudo pensarse una historieta como *Maus*.

Art Spiegelman participó activamente en el movimiento underground en Nueva York y en San Francisco: había nacido en Suecia en 1948 y emigrado con sus padres a EE.UU. siendo un niño. Estudió arte y filosofía en la Universidad de Nueva York y comenzó a publicar historietas en 1965, en medios de la naciente contracultura como *The East Village Other* y *The Realist* y en los primeros "comix", revistas como *Bijou Funnies* y *Gothic Blimp Works*. No fue una de las "estrellas" del underground (como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Victor Moscoso o S. Clay Wilson) y, de hecho, sus trabajos más importantes de este primer período se publicarían avanzada la década de 1970, cuando la explosión del comix underground se había apagado. En los años '70 comenzó a publicar historietas como *Ace Hole Midget Detective*, *Cracking Jokes* y *The Malpractice Suite*, que serían recopiladas en 1978 en el libro *Breakdowns*. En esas obras hay una evidente preocupación

por investigar las posibilidades formales del cómic, por atender al propio medio más que a la historia a narrar. Algo que sorprende en *Maus* es el salto entre esas historietas experimentales y una narración clara que no exhibe sus recursos: Spiegelman ha dicho que en *Maus* utilizó y desplegó esas preocupaciones formales de los años '70 pero sin mostrar las "costuras". En los años siguientes publicó historietas e ilustraciones en *The Village Voice*, *The New York Times Review*, *Stern*, *Usa Today* y *Playboy*. Fue el creador, además, de una muy exitosa colección de

figuritas, las Garbage Pail Kids, para Topps, una colección basada en imágenes de niños haciendo cosas repugnantes y extremadamente violentas (equivalentes a las "Basuritas" que se conocieron en Argentina) y que recibió críticas y censuras en Estados Unidos. Lejos de arrepentirse, Spiegelman ha considerado que le trató de un "trabajo moral", un modo de transmitir a otra generación sus influencias, el espíritu crítico que él aprendió de la revista *MAD*.

Su producción, luego del éxito de *Maus*, no ha sido muy extensa. La inevitable comparación con *Maus* y la necesidad de Spiegelman de encarar proyectos enteramente diferentes ("No quiero saber cómo es *Maus III*") le ha hecho muy difícil producir nuevas obras. Publicó sus ilustraciones al poema *The Wild Party*, fue portadista en *The New Yorker*, editó *Little Lit*, una antología de historietas infantiles y, tras el ataque a las Torres Gemelas en 2001, publicó su segunda obra mayor, una serie de páginas dominicales recopilada luego en un tomo: *In the Shadow of No Towers*, en la que combina su gusto por los juegos formales y su admiración por la historieta de principios del siglo XX con sus preocupaciones políticas.

Otras dos actividades han acompañado su producción como historietista. En principio, su interés por el lenguaje del comic se refleja en una profusa actividad teórica: Spiegelman es un notable crítico y estudioso y ha dado clases sobre historia y lenguaje de la historieta y publicado textos sobre comics, como su ejemplar análisis de *Master Race*, la extraordinaria historieta de Bernard Krigstein sobre un sobreviviente del Holocausto. Como teórico, es una fundamental influencia en el *Understanding Comics* de Scott McCloud.

En segundo lugar, Spiegelman ha sido un editor extremadamente influyente en el desarrollo del campo de la historieta en Estados Unidos, a través de la producción de dos revistas fundamentales: *Arcade* y *RAW*. Spiegelman considera que la edición es en algún sentido una actividad compensatoria de su lento ritmo de producción. En 1975, cuando el movimiento underground languidecía, co-editó con el historietista Bill Griffith *Arcade: The Comic Revue*, en la que publicaron, además de los editores, autores como Robert Crumb, Kim Deitch, Jay Linch, Clay Wilson y Justin Green. *Arcade* puede pensarse como el nexo entre la moderna historieta independiente y el underground clásico, cuyo componente político y contracultural era en ocasiones más poderoso que sus preocupaciones estéticas. El propio Spiegelman considera que *Arcade* está en la base de la renovación de la historieta que sacudió a Europa en los años '70 y '80, con revistas como *L'Echo des Savannes* en Francia y *El Víbora* en España. Y aunque se prometió a sí mismo jamás volver a editar una revista, en 1980 comenzó a publicar, con su esposa Françoise Mouly, *RAW* (así, en mayúsculas, como un homenaje a la *MAD* de Harvey Kurtzman). *RAW* ("The graphix magazine of abstract depressionism", como alguna vez figuró en la portada) fue una muestra del fino ojo crítico de Spiegel-man: por sus páginas pasaron artistas norteamericanos como Chris Ware, Dan Clowes, Charles Burns, Gary Panter, David Mazzuchelli, Kaz o Kim Deitch (que allí publicó su bellísimo *Boulevard of Broken Dreams*), europeos como Ever Meulen, Jacques Tardi y Joost Swarte, y los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo. Y en las páginas de *RAW* se publicaron los capítulos de *Maus*.

MI PADRE SANGRA HISTORIA

Es ya un lugar común afirmar que 1986 (hace ya 20 años) fue una gran cosecha para la historieta norteamericana. Ese año se editaron tres grandes obras que además parecían el inicio de una definitiva reconciliación de la historieta con las corrientes principales de la producción cultural (y, de paso, con la venta en librerías): *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons y *Maus* de Art Spiegelman. Como suele pasar con los lugares comunes, simplifica un poco la realidad. Por un lado, las tres vienen de tradiciones muy diferentes y, como ha dicho Spiegelman, apenas tienen en común el uso de globos. Pero además, aunque el primer tomo ("Mi padre sangra historia") se editó como libro en 1986, *Maus* se estaba publicando en *RAW* desde 1980 y fue concebida 14 años antes, cuando Spiegelman pensó en utilizar gatos y ratones como una metáfora de la discriminación racial en EE.UU., descartó la idea, y publicó las tres páginas del primer *Maus* en *Funny Animals* en 1972. Por otra parte, el libro no estaría completo hasta 1991 (con la publicación del segundo tomo, "Y aquí comenzaron mis problemas") y, de hecho, la obra iba a editarse en un volumen único: la

publicación del primer tomo en 1986 se debió al anuncio de que Steven Spielberg estaba produciendo una película de dibujos animados, "An American Tale", en que una familia de ratones judíos en Rusia era perseguida por "Katsacks": la copia era obvia, pero Spiegelman no podía competir con el poder de Hollywood y temió que si esperaba a completar su obra, ésta sería vista apenas como "una versión psicótica de una idea de Spielberg".

Llegados a este punto, se hace necesario comentar qué es *Maus* y por qué es una obra mayor y además un triunfo de la historieta como medio, que no pide prestada de otras artes su legitimidad y construye una de las más terribles y maravillosas representaciones del Holocausto con recursos que son propios de la historieta. En principio, *Maus* cuenta tres historias reales. La principal, la más horrenda, es la historia de Vladek Spiegelman, el padre de Art, sobreviviente del Holocausto, desde su juventud en los años '30 en Polonia, hasta su vida en Auschtwitz. La segunda, la relación difícil, compleja y dolorosa entre Art y su padre. La tercera, la que une a ambas, cuenta la propia producción de *Maus*, que se basa en las entrevistas de Art con su padre. Las acciones alternan entre los años de Polonia, de 1933 a 1944, y las visitas de Art a Vladek a fines de los años '70 (el segundo tomo da cuenta de la muerte de Vladek en 1982, y muestra a Art completando su libro frente al grabador). La historia en Polonia cuenta cómo Vladek conoce a Anja (la madre de Art) tras una affaire amoroso previo, su casamiento, su crecimiento económico, la llegada de los nazis al poder, la vida en el ghetto, la muerte atroz de su hijo Richieu, las persecuciones y los horrores de Auschtwitz y Birkenau hasta el fin de la guerra. La historia en Nueva York cuenta la relación de Art con su padre, un hombre profundamente alterado por su carácter de sobreviviente, que vive con Mala, su segunda esposa, otra sobreviviente, con quien se casó tras el suicidio de Anja en 1968. Vladek aparece, según los temores del propio Art, como "la caricatura del judío avaro": vive maltratando a Mala y temiendo que lo robe, trata constantemente de recibir atención de su hijo y tiene una relación patológica con el ahorro: no puede desprenderse de objetos. Sin embargo, ha quemado aquello que Art más querría tener: los diarios de Anja, en que la madre de Art reconstruía su vida en Polonia. El primer tomo se cierra con la terrible palabra "asesino" con que Art califica a su padre por la pérdida de los diarios. El segundo volumen continúa el dolor de esta relación e incorpora las dudas, los temores y la culpa de Art ante el éxito del primer volumen de *Maus*: su temor de estar haciendo negocio con el genocidio, sus dudas sobre la calidad de su trabajo.

Si la historia narrada ya era extraña para el mundo del comic en la década de 1980, las estrategias narrativas son aún más arriesgadas. La principal, la más visible, es la decisión de utilizar animales antropomorfos, en una metáfora continuada que hace de los judíos ratones, de los alemanes gatos y de los polacos cerdos (menos presentes, los norteamericanos serán perros, los franceses ranas y los suecos ciervos). Cuando un judío finge ser un polaco usa una careta de cerdo. En este punto, la decisión de Spiegelman remite a una doble herencia. Por un lado, la tradición de "funny animals" de la historieta y el cine de animación: no es casualidad que el niño de la primera versión de *Maus* de 1972 se llame Mickey. Por otra parte, un tópico antisemita del que Spiegelman se apropia: la representación de los judíos como ratas, muy difundida en discursos y caricaturas en periódicos nazis. En términos más generales, Spiegelman retoma de los nazis la división de los humanos en especies, lo que les permitía "exterminar" (en lugar de matar) a las ratas judías. En algún sentido, ha dicho Spiegelman, *Maus* fue creado en colaboración con Hitler, e incluso se preguntó alguna vez si no tendría que compartir con Hitler su premio Pulitzer.

Hay un lugar común de la crítica que habla del escándalo que suscitó un comic sobre el Holocausto y encima "actuado" por animales. En realidad, *Maus* fue recibido con elogios casi unánimes. Las únicas reticencias, y no muy generalizadas, vinieron justamente por esta metáfora. El guionista Harvey Pekar cuestionó en particular el uso de cerdos para representar polacos, lo que implica, se quiera o no, una calificación: una pérdida de control sobre los sentidos de la metáfora. Es, creo, una objeción interesante: la metáfora, aun filtrada y resignificada, conserva parte de su capacidad ofensiva original. Spiegelman ha notado que los alemanes trataban de cerdos a los polacos, aunque no puede dejarse de lado cierta animadversión, producto quizás del masivo colaboracionismo antisemita de los polacos durante la ocupación alemana. No es casual que Vladek haya abandonado Polonia en cuanto pudo.

En cualquier caso, el uso de animales da cuenta de un problema estético y moral que ronda a los artistas que se han enfrentado al Holocausto: ¿cómo representar un horror que supera las definiciones mismas de lo humano? ¿Tiene derecho un artista a hacer una ficción o a estilizar ese horror? ¿No sería mejor dejar hablar a los documentos y los testimonios de los sobrevivientes, sin las frivolidades del arte? Y peor aún: ¿tiene derecho un artista a obtener un beneficio económico de ese horror?

Spiegelman es extremadamente consciente de estos problemas. El genocidio, la desaparición masiva de seres humanos, lo enfrenta a producir lo que un crítico ha llamado "un texto visual imposible". Y Spiegelman sabe que no existe una "narración neutra", un modo transparente de representación. La decisión de utilizar animales y el registro gráfico elegido funcionan a partir de esa comprobación. El dibujo extremadamente sencillo, sucio, por momentos tosco, está lejos de la expresividad de los "funny animals" (que conservaba en la versión de 1972) tanto como de los registros expresionistas que el propio Spiegelman usa en "Prisionero del planeta infierno", la historieta de 1972 que inserta en el libro. Ni realismo ni expresionismo, entonces. De manera que desde el inicio nos es negada toda ilusión de exactitud referencial (respecto del mundo, respecto del autor), toda ilusión de verdad y transparencia. Pero, al mismo tiempo, la relación del libro con lo real es muy compleja: el relato se ofrece como un testimonio o una autobiografía a dos voces (y, por lo tanto, ofrece al lector un pacto de verdad), incluye fotos (del padre, de Richieu) y el personaje de Art aparece en ocasiones dibujado como un humano con careta de ratón. Es una tensión con la que Spiegelman trabaja: dibuja una historieta con ratones, pero solicita a *The New York Times* que ubique a *Maus II* en la columna de "no ficción" en su lista de best sellers.

Por la misma razón, por la renuncia a toda inocencia narrativa, es que el libro no puede presentar una historia lineal. Se multiplican los tiempos, los niveles de ficción: habla Vladek de su experiencia en Auschwitz, habla Art de lo que Vladek le contó, habla el Art "humano" de lo que significó hacer el libro que vimos hacer al Art "ratón". La experiencia del horror no puede enfrentarse sin poner en crisis los propios instrumentos de la narración. Hay dos momentos notables en relación con estos problemas: en el capítulo 2 de *Maus II*, Art pregunta a su padre por una orquesta que, según la documentación, tocaba en el campo mientras los prisioneros marchaban. La viñeta anterior ha mostrado esa orquesta. Pero Vladek nunca la vio, y la viñeta siguiente muestra sólo a los prisioneros marchando. En una primera mirada, el dibujo parece adaptarse a la corrección que hace Vladek, pero sobre las cabezas de los prisioneros pueden verse partes

EACH DAY I MARCHED TO WORK AND HOPED AGAIN I'LL SEE MANCIE...
SHE COULD HAVE MORE NEWS OF ANJA
I JUST READ ABOUT THE CAMP ORCHESTRA THAT PLAYED AS YOU MARCHED OUT THE GATE..
AN ORCHESTRA?..
NO. I REMEMBER ONLY MARCHING, NOT ANY ORCHESTRAS...
FROM THE GATE GUARDS TOOK US OVER TO THE WORK-SHOP. HOW COULD IT BE THERE AN ORCHESTRA?
I DUNNO, BUT IT'S VERY WELL DOCUMENTED..
NO. AT THE GATE I HEARD ONLY GUARDS SHOUTING.

de una batuta y de un contrabajo: el dibujo no termina de adaptarse al testimonio ni a la documentación. En otra escena, una de las más atroces, se muestra a un soldado alemán golpeando la cabeza de un niño judío contra una pared (*Maus I*, cap. 5). El propio Spiegelman ha comentado sus dudas: no podía dejar afuera esa escena, pero no encontraba modo de representarla. Y tomó varias decisiones: encuadrarla de manera que no se vea si son animales o personas, mostrar la mancha de sangre sólo una vez y cubrir la mancha de sangre de la segunda viñeta con el globo de Vladek, que dice: "Es algo que no vi con mis propios ojos".

El problema ético quizás tampoco tenga solución: ¿tiene derecho un artista a ganar dinero con el horror? Spiegelman se ha negado de manera sistemática a producir derivados de su libro en películas, obras teatrales o merchandising (con la excepción del CD-rom de 1994 editado por Voyager, que reúne todo *Maus*, los bocetos, la documentación, parte de las grabaciones de su padre y material complementario): en cierta ocasión, para sacarse de encima a un productor insistente, Spiegelman le propuso filmar *Maus* utilizando ratones reales. Y estos problemas aparecen en el libro, que abre el capítulo 2 de *Maus II* con la imagen del autor sobre una pila de cadáveres, comentando el éxito de *Maus I* y recibiendo, con creciente horror, propuestas para filmar películas, contestar entrevistas y aprobar merchandising. La contratapa de *Maus II* (reproducida en la edición argentina de EMECÉ en 1994, traducida por César Aira) da cuenta de la semejanza entre el código de barras del libro y el traje a rayas de un prisionero, y la solapa muestra a Spiegelman con su careta de ratón y un atado de cigarrillos "Cremo" sobre el tablero de dibujo. Un gesto de humor negro y un comentario de la inevitable tensión entre el Holocausto y la industria cultural.

En suma: Spiegelman sabe que los problemas de representación de la experiencia del horror real no tienen una solución, y la enseñanza de *Maus* es que la memoria del Holocausto exige intentar esa representación sin inocencias. En la ironía terrible de la página final, Vladek termina sus recuerdos del genocidio diciendo: "No necesito decirte más. Fuimos muy felices, y vivimos felices, por siempre." Recordemos que Anja, la madre de Art, se suicidó en 1968. Y como el horror al que se somete la humanidad a sí misma no nos permite vivir felices por siempre, necesitamos leer *Maus*. ■

SO THE GERMANS SWINGED THEM BY THE LEGS AGAINST A WALL...
AND THEY NEVER ANYMORE SCREAMED.
IN THIS WAY THE GERMANS TREATED THE LITTLE ONES WHAT STILL HAD SURVIVED A LITTLE.
THIS I DIDN'T SEE WITH MY OWN EYES, BUT SOMEBODY THE NEXT DAY TOLD ME. AND I SAID, "THANK GOD WITH PERSIS OUR CHILDREN ARE SAFE!"

El Buche / J.J. Rovella

¿es un pájaro?
¿es un avión?
¡NO! es Super
¡BUCHE!... ¿QUÉ HACÉS?
AÚN ME PREGUNTO... ¿PARA QUÉ TE AFANASTE ESOS LENTES, PUNGA?
PARA LEER LAS LETRAS CHICAS. JE, JE.
...TA QUE TE!
VÁMONOS, YA LE PASÉ EL DATO EN QUÉ HOSPITAL ESTÁ INTERNADO.
¿Y VOS DECÍS QUE ESTA VEZ LO LIQUIDA?
LE PEGÓ UN TIRO Y ZAFÓ, LE PASÓ CON UN AUTO POR ARRIBA Y ZAFÓ!
LO DECÍS COMO SI PENSARAS QUE EL TIPO ES INVENCIBLE...¿TE CREES QUE TIENE SUPERPODERES O ALGO ASÍ?
PUEDE SER. ¿POR QUÉ NO?.. ALGUNOS SUPERHÉROES DESCUBREN SUS PODERES DE GRANDES. DE CASUALIDAD.
¿LA BOLUDEZ ES UN SUPERPODER?
2

DOCTOR, ¿TIENE UN SEGUNDO?
¿SI?
EL PACIENTE DE ESTA HABITACIÓN NO ESTÁ BIEN MENTALMENTE.
TIENE DELIRIOS DE INMORTALIDAD, A CAUSA DEL GOLPE. REPITE TODO EL TIEMPO QUE NADA PUEDE CON ÉL.
MMMM!!...
SUFRIÓ UN PAR DE ACCIDENTES Y SALIÓ ILESO. SUPONGO SE SIENTE SUPER HOMBRE.
ESO ES LO QUE PARECE. ¿PODRÍA FIRMAR ESTOS PAPELES?
SÍ. A VER... UN MINUTO...
¿DONDE DEJÉ MIS LENTES?
LOS TENÍA POR ACÁ...

¿QUÉ ES ESO? ¿UN PÁJARO?
¡NO!... ES UN AVIÓN.

CUASI DESCONOCIDO EN NUESTRO PAÍS, ADRIÁN SIBAR (AUTOR DE LA PORTADA DE ESTE ESPECIAL) ES UN HISTORIETISTA EN IMPARABLE ASCENSO EN EE.UU. Y QUE YA MIRA CON GANAS EL SALTO AL MERCADO EUROPEO. ÉSTE ES SIBAR Y ÉSTA ES SU

PASIÓN POR LA BÚSQUEDA

por Andrés Accorsi

Adrián Sibar no se puede quedar quieto. Nació en Colegiales, pero vivió también en Quilmes y en Palermo y hoy abre la puerta de su estudio/casa en Ramos Mejía. Tiene 28 años, como la primera película de *Star Wars*. **"Yo flasheaba con *Star Wars*** -recuerda- **y hasta miraba a *Buck Rogers* en la tele. Lo que me mató fue el salto de *Mazinger* a *Robotech*. A mí todo me entraba por lo visual y eso me mató."**

Su vocación por el dibujo ya era clara en la escuela secundaria, y esto lo llevó a Bellas Artes, pero descubrió su falta de paciencia para pintar y su urgencia por contar cosas. Por suerte comenzó a incursionar en la Historieta y mandó trabajos a varios concursos, en los que le fue bastante bien, como para seguir en la pelea. Adrián explica su ventaja: **"Mi formación académica es de Bellas Artes, totalmente distinta de la de la gente que viene sólo de la Historieta... por ahí eso es lo que llamaba la atención."**

En un concurso de 1999 le fue particularmente bien: ganó unos mangos y la posibilidad de publicar su historieta en Argentina y España. Además, en el jurado estaba Carlos Trillo, a quien pudo conocer personalmente. Adrián ya estaba trabajando en publicidad, pero le picó el bichito de querer meterse más en el comic, de conocer a los artistas.

El contacto con Trillo y el hecho de estar viviendo en Quilmes lo llevaron al estudio de Carlos Meglia, que unos meses después lo invitó a

colaborar con él. Adrián recuerda la época en la que alternaba sus trabajos con Meglia con dibujos y animaciones para la revista *PC Users* y con *Zeek*, una serie animada en Flash que emitió Locomotion.

El salto grosso llegó en el Fantabaires de 2000 (ése que dio lástima, ¿se acuerdan?), cuando Adrián entra en contacto con un coordinador de Dark Horse, quien luego de un par de meses le ofrece dibujar *Planet of the Apes*, una serie en la que Sibar trabajó con guiones de Ian Edgington y de Dan Abnett (**"el que hacía *Legion* y *Legion Lost*, que me encantaba"**). En 2002, en pleno kilombo nacional y a pocos meses del desastre de las Torres Gemelas, Adrián llegaba a su primera Convención de San Diego. **"Yo nunca fui de seguir mucho el comic americano"**, recuerda, **"así que eso fue como retomar la memoria infantil."** El viaje derivó en varios trabajos en la serie *Star Wars Tales*, siempre en la editorial del caballito.

Y un día llegó el llamado de DC, y un arco de seis números de *Batgirl*, hasta hoy su trabajo de mayor repercusión, donde llevó su estilo "al extremo". Después de eso, Adrián se propuso dejar descansar la influencia de Meglia y buscar su marca personal. **"Me mueve la experimentación, no lo puedo evitar. Paré el laburo mensual para EE.UU. porque quiero tiempo para experimentar, para trabajar sin presión. Necesitaba divertirme mientras laburaba, ya quecuando uno tiene contratos hay que cumplirlos en tiempo y forma."**

El tiempo y la experimentación lo llevaron a meterse en la onda digital: **"El color digital, pasar a tinta en la máquina... es desde ahí que voy encontrando cosas nuevas."** Hoy, Adrián Sibar trabaja en una historieta con guión propio, acaba de terminar un comic llamado *The Passenger* (que se publica en Digital Webbing) y un western para la revista *Heavy Metal*... y, por supuesto, ya planea un desembarco en el mercado europeo. **"Yo soy medio enfermito del comic europeo"**, dice mientras señala una estantería en la que sobresalen libros de Bilal, Pratt y Blacksad.

"Si sos argentino y dibujás", dice Adrián cuando le pregunto por ídolos e influencias, **"no podés zafar del fantasma de Breccia, que se te aparece y te quema la cabeza para que te zarpes, para que experimentes, para que no hagas siempre lo mismo..."**, y, por supuesto, agradece todo lo que aprendió junto a Carlos Meglia y se apura a recalcar también su fanatismo por Eduardo Risso: **"Risso es Gardel. Dio vuelta la tortilla de un modo increíble."**

Y cuando promedia la charla, Adrián vuelve a su computadora, a sus historietas y a su otra pasión, la música: **"Hubo una época"**, recuerda, **"en la que no le di mucha bola a la historieta y me dediqué a la música. ¡Por eso flasheaba cuando los editores yankis me decían que mi dibujo tenía una onda funky!"**

Con sólo 28 años, Adrián Sibar tiene todo para romperla y subirse a la historia grande de la historieta argentina. Sigámoslo de cerca. ■

NEO FIGIE

Publicidad & Diseño

Comunicación integral

Zañartú 930 (1424) • Capital
Telefax: 4922 4946 líneas rotativas
neofigie@hotmail.com

HUMANKIND

POR MARTÍN CASANOVA

Seguro que alguna vez leíste algún comic (o viste una película que comentamos en esta misma revista) donde se planteaba esta pregunta: **¿Qué pasaría si el homo-sapiens no fuese la especie dominante?**

Cuatro facciones se disputan el dominio del mundo, mientras los seres humanos, ajenos a su existencia, bajan un peldaño en la escala evolutiva.

HumanKind es un juego de cartas coleccionables con una mecánica similar (pero más sencilla) al ya exitosísimo y muy jugado *Magic: The Gathering*. Cada jugador representa una facción de Desviantes, nuevos seres evolucionados, que buscan el control del planeta. De acuerdo a qué grupo o personajes se represente, variarán habilidades y estrategias de cada bando. Y no faltará, por supuesto, la disidencia en una misma facción, que hará que los pares se enfrenten entre sí.

HumanKind fue desarrollado por Salo, compañía transandina, creadora de Mitos y Leyendas, y es distribuida en Argentina por intermedio de una nueva empresa llamada Domo-Sur. Basado en juegos como *Leyenda de los Cinco Anillos* y *Vampire: The Eternal Struggle*, *HumanKind* también recibe influencias de conceptos de *X-Men*, orientando el juego a una fantasía más cercana al público comiquero que la espada y la brujería.

La guerra por el control del mundo se da entre cuatro grupos, con diferentes filosofías, pero el objetivo común de subsistir:

Abismales: Buscan una vuelta a los comportamientos más instintivos y bestiales. Vendrían a ser los mutantes malvados que, al igual que Magneto en X-Men, buscan la extinción de la especie humana para dar lugar al nuevo paso evolutivo. Controlan poderosas criaturas que los humanos ni se imaginarían.

Acracia: Los clásicos rebeldes cyberpunk, regidos por el principio del caos. Son un grupo bastante anárquico, lo que los hace difíciles de enfrentar. Pueden aparecer por cualquier parte, utilizando sus contactos callejeros para oponerse al orden y cualquier tipo de control.

La Corporación: Desean ordenar y controlar el mundo para imponer su visión. Tiene un amplio poder a nivel mundial, y buscan el control absoluto. Tienen un gran poder económico.

Quimera: integrada por Desviantes que quieren la paz (hay un paralelismo entre los mutantes de Marvel Comics, con el líder Lázaro en el rol del Profesor Xavier). Están integrados por guerreros soñadores y altruistas, que buscan coexistir con los seres humanos en forma pacífica.

El diseño de las cartas es muy innovador, y la temática y dinámica del juego ofrecen tanto una oportunidad para los que quieren iniciarse en los juegos de cartas coleccionables como un respiro a los jugadores que ya no quieren ver más dragones ni ogros.

Cada partida de *HumanKind* representa un Conflicto, donde el objetivo es la destrucción del Santuario (o "base") oponente. Las cartas de personaje representan el equipo que defenderá el Santuario, así como atacarán a la base enemiga para destruirla y ganar el juego. Los Santuarios, a su vez, son los que otorgan puntos para "pagar" una carta y poder jugarla.

Los enfrentamientos son a través de Duelos y Combates, y al igual que en *Magic*, una vez que una carta se "usa", se gira 90º para declarársela atacante o retadora (según corresponda). El mazo de Human Kind se compone de una única carta Santuario, y 54 cartas de Personaje, Tecnología, Aditamento o Manipulación; y puede tener hasta 4 copias de una misma carta. Existen también cartas con restricción, que sólo pueden ser utilizadas en menor número de copias por mazo (se consiguen Starter Decks para empezar a jugar, mazos preconstruidos para ampliar el juego y boosters de 12 cartas al azar).

HumanKind, además, incorpora una variante al juego de cartas, que es la "Tarjeta de Virtud", una tarjeta dividida en casilleros con contenido aleatorio, que al ser descubiertos generan mayores alternativas al juego. Puede usarse para evitar un Duelo (buscando el símbolo de la Facción del Personaje retado) y para pagar costes alternativos de habilidades de cartas. Estas tarjetas contienen cinco casilleros troquelados que al retirarlos revelan energía adicional, con valores que van del -2 al +2 (tal es el valor estratégico de estas piezas que se distribuyen sobres que contienen solo "tarjetas virtud"). Hay quienes aseguran que para ganar no es exclusivo tener estas cartas, pero nunca está de más hacerse de una de ellas.

En *HumanKind* los conflictos no sólo se dan a nivel de enfrentamiento físico, sino que se juegan intereses e ideales. En cada turno los jugadores juegan sus cartas (bajando sus personajes, objetos y habilidades) y declarando el ataque. Luego de que se realiza o se esquiva el conflicto, se determina si el ataque le hace daño al Santuario. Cuando se logra que los "puntos de estructura" de la base enemiga llegue a cero, se gana la partida.

Y como todos los juegos, la gracia consiste en tomar partido y ser parte de esa fantasía. *HumanKind* promete dar batalla en el universo de juegos coleccionables. Y hasta que el conflicto no se resuelva, nadie se levanta de la mesa. ■

Hoboard
8
3
Mi misión es destruir al débil
Si bloquea o es bloqueado, es destruido en la Fase de Contemplación.
Ilustrador: Carlos Herrera

Facción

Nombre de la Carta (en este caso, nombre del Personaje)

Ícono de Carta

Epígrafe

Habilidad

Ilustrador

Coste de Voluntad

Fuerza

Número de Carta/ Rareza

Una Nueva Estirpe
despierta su poder

DESVIANTES
Nueva edición

HUMANKIND

www.domo-sur.com
www.hk-ccg.com

CAMELOT--COMICS.COM.AR
Camelot
comics store
43 AÑOS
DE EVOLUCION
GENETICA
SOLO EN
CAMELOT
Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2902
envíos a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar